

3
CD-ROM
EN CADEAU

SOLUCES : WARZONE 2100 • HEROES OF MIGHT & MAGIC III • X-WING ALLIANCE

GENERATION 4

GEN4

ÉRATION

N° 124 - Juillet 99 - 42 F

TOTAL ANNIHILATION KINGDOM

**Le médiéval enfin
fantastique !**

STAR WARS RACER

**Des courses
à 800 km/h !**



OUTCAST

**La grande aventure
est de retour**



CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE

**Warcraft du
côté mauvais**



Illustration : R. B. & Co. - Révision : R. B. & Co. - Distribution : 1999 F. - Mars

Édition 1999 de 100 000 exemplaires - 100 000 F. - Mars



L 9825 - 124 - 42,00 F



MAIS AUSSI : Star Wars, Phantom Menace - Telefoot Mana
Mechwarrior 3 - Descent III - Fleet Command - Need for Speed IV

Sur les terres de Darien, 4 royaumes s'affrontent...



Honneur. Vengeance. Espoir. Terreur.

Sur les terres de Darien la guerre approche, de gigantesques légions de lanciers et de zombies s'avancent sur terre, des citadelles brûlent, les océans se couvrent d'armadas flamboyantes, les magiciens préparent leurs incantations magiques et dans les airs des duels de chevaliers-dragons ont déjà commencé...

En tant que Grand Immortel et Monarque de l'une des 4 grandes civilisations millénaire de Darien vous devez mener vos troupes à la victoire... ou disparaître avec votre peuple !





La référence indétrônable des jeux de stratégie en temps réel

- ◆ 4 civilisations à contrôler, chacune ayant ses propres stratégies et évolutions
- ◆ Une véritable histoire dans un univers fantastique : vous devrez diriger des armées de dragons, guerriers et magiciens dans une épopée riche en rebondissements
- ◆ Des graphismes très détaillés en haute résolution (utilise la plupart des cartes accélératrices 3D)
- ◆ Une richesse tactique encore jamais vue : vous disposez d'unités et de bâtiments nombreux et variés sur terre, air et mer, les sorts magiques et l'expérience des unités évoluent au fil des batailles.
- ◆ Une option multijoueurs exceptionnelle : en réseau, modem ou sur internet vous pourrez affronter des adversaires de tous les pays

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS



3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 06 30 00 14 11
Paris Atlanta Göteborg

* 2,50 F/mois



STUDIO
Caveday
ANIMATION
ET DEVELOPPEMENT

caveday
ANIMATION
ET DEVELOPPEMENT



www.caveday.com

Sommaire

124

CD-ROM

P. 8

Plus, plus de jeux et plus de contenu que jamais ! Et, pour ce qui est de la qualité, nous ne sommes pas en reste non plus.

Courrier

P. 18

Répondre à la question : le logiciel est-il devenu plus standard de la ligne de la console à l'ordinateur ? Ou bien, les logiciels sont-ils devenus plus standard ?

News

P. 22

Actualités et faits divers : les nouvelles de la presse, les nouvelles de la presse, les nouvelles de la presse, les nouvelles de la presse.

Hors-sujet

P. 62

Les nouvelles de la presse, les nouvelles de la presse, les nouvelles de la presse, les nouvelles de la presse.

Test Hard

P. 88

Un nouveau test de la presse, les nouvelles de la presse, les nouvelles de la presse, les nouvelles de la presse.

Multiplayer

P. 78

Les nouvelles de la presse, les nouvelles de la presse, les nouvelles de la presse, les nouvelles de la presse.

Reportages

P. 82

La presse de la presse

Tests

P. 134

Star Wars Episode 1: La Guerre des Clones
Star Wars Episode 2: L'Attaque des Clones
Star Wars Episode 3: La Revanche des Sith
Star Wars Episode 4: Le Nouvel Espoir
Star Wars Episode 5: L'Empire contre-attaque
Star Wars Episode 6: Le Retour du Jedi
Star Wars Episode 7: Le Pouvoir du Yoda
Star Wars Episode 8: Les Derniers Jedi
Star Wars Episode 9: Le Règne du Ténacité

Soluces

P. 182

Les nouvelles de la presse, les nouvelles de la presse, les nouvelles de la presse, les nouvelles de la presse.

Outcast

Nous avons envoyé notre meilleur élément dans le monde dangereux de Outcast : récit p.142.

The logo for F22 Lightning 3. The text "F22" is in a large, bold, blue font with a white outline. Below it, "LIGHTNING" is in a smaller, white, italicized font with a black outline. To the right of "LIGHTNING" is a large, stylized red number "3". The background is dark blue with white lightning bolts.

ENGAGEZ... LE COMBAT !

- Sur le novaworld.net, combattez jusqu'à 120 joueurs et dialoguez grâce à la technologie **Voice-Over-Net**
- Force Nucléaire**
- Effets météo dynamiques**
- Personnalisez votre jet à volonté**

Incl
casque avec m
pour dialoguer
le newaworld



www.novalogic.com

<https://www.uibnsoft.fr>

NOT LONG INTO SOFT
600-221-7754
(Call toll-free)

34 THE URM Software



NOVALOGIC - THE ART OF WAR

*This list has no claim to be either the final word or the most complete list of references on the topic. It is intended to provide a starting point for further research. For more information on the topics covered, see the references listed in the text of the paper.

Le prêt-à-cliquer avec les kits de connexion pour PC

1 mois gratuit*

club
internet

Alors... essayez gratuitement*
Club-Internet pendant 1 mois.
Pour une connexion facile et
rapide à tout l'Internet,
choisissez Club-Internet à l'aide
du CD-Rom joint dans ce magazine.

- Connexion nationale en tarification locale
- Assistance technique gratuite* 7 jours/7 de 12h à 21h
- Une vitesse de connexion plébiscitée par tous les bancs d'essai
- L'expérience éditoriale de Hachette et le savoir-faire technologique de Matra

77f
par mois

- * temps de connexion illimité*
- * inclus : 10 Mo pour votre page personnelle
- * 5 adresses e-mail
- * Forfait Numéris® : 77 F par mois*

www.club-internet.fr

PRIX APPEL LOCAL
N°Azur 0 801 800 900



«Nous on clique sur FREE pour
plus payer notre abonnement
à Internet, alors tu dis quoi?»

Avec FREE l'accès à l'Internet est GRATUIT
sans contrepartie : pas d'engagement,
de publicité, pas de restriction !

CLIQUEZ sur l'icône FREE



ABONNEZ-VOUS À GÉNÉRATION 4

UNE OFFRE D'ABONNEMENT EXCEPTIONNELLE
VOUS ATTEND EN PAGE 205 DE CE MAGAZINE !

Black & White

Jellies : (cassé) - Jars : (ströme) -
 Malignes : (en) - Verses dans l'air :
 (en) - Verses complètes : (en) - Place sur le
 disque : (en) - 50 M - (cassé) - (en)



Street Wars

Éditeur : Infogrames • Genre : justice • Multijoueur : non • Version demo : limitée : une mission • Version complète : disponible • Config mini : P200, 32 Mo • Place sur le disque dur : 45 Mo • Exécutable : setup.exe • Installation : menu « Démarrer »

Si vous attendez de pied ferme le prochain jeu de Peter Molyneux, sachez donc : cette vidéo dans laquelle on vous explique ses principes fondamentaux. Bon, comme c'est une séquence filmée, ce n'est pas très bon graphiquement mais vous vous rendez un peu compte de ce que l'on pourra faire dans le jeu : éduquer ses créatures, les blesser, les récompenser, leur apprendre tout un tas de trucs, etc. En plus, on s'aperçoit que graphismes et animations risquent d'être bien. Bref, Black & White s'annonce bel et bien grandiose.

Ultima Ascension

Éditions : poche • **Genre** : action/breakers •
Versions dans la série : index • **Versions**
complètes : disponible • **Place sur le disque dur** :
20 Mo • **Idée** : excellente • **Frederic**



Mechwarrior 3

Éditeur : Mien prime • Genre : simulation • Multijoueur : non • Version
démon limitée : un tutoriel • Version complète : 500 millions • Contingents :
P2 : 32 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 85 Mo • Exécutable :
MW000.exe (105 121 Ko) • Désinstallation : menu « Démarrer »

Voici un petit avant-goût de l'Ultima IX, le prochain jeu de Richard Gamott, l'adobéiste des jeunes internautes qui passent leurs nuits sur le Net. Pour le lancer, copiez la séquence sur votre disque dur ou lancez-la directement d'un lecteur CD rapide en cliquant sur le fichier avec le bouton droit. Ensuite, faites simplement « Lecture ». Vous découvrirez alors une vidéo pas mal du tout mais pas en assez haute résolution pour être diffusée en plein écran. Elle comporte bien sûr des images du moteur 3D. ■

Virtual Sailing

Editeur : Les Papes • **Scène :** directeur de jeu • **Multiplexeur :** eux • **Version dans les limites :** 25 minutes • **Version corrigée :** 7 • **Carry over :** PFE, 16 Mo • **Place sur le disque dur :** 1 Mo • **Localisation :** vu_dans eux • **Exemplification :** avec (démarrer)



Si vous ne partez pas en vacances cet été et que vous avez envie d'entendre les moustiques et de voir la mer, installez donc la démo de ce simulateur de bateau à voile ! Vous voguerez sur les flots au gré du vent, longerez des côtes et gouvernerez selon votre humeur ! Hissez haut ! Un fichier .JLP est disponible dans le dossier d'installation pour les commandes franchement pas compliquées. En gros, le jeu fait tout, sauf faire bronzer. ■

III

[illegible]

Si vous avez aimé Doshikarte... Vous n'aimerez peut-être pas TTT ! Les deux jeux, s'ils sont effectivement du même acabit (une course de voitures très rapide), diffèrent en plusieurs points. Comme vous allez vous en apercevoir, l'unique circuit disponible n'est pas un des plus faciles. Vous avez un turbo qui est actionné par la gâchette du joystick. Sinon, ce dernier est activé par défaut, ce qui ne fera pas forcément le bonheur de tout le monde. N'essayez pas de choisir un autre véhicule que celui proposé, il n'y en a qu'un !




Guillemot

MAXI GAMER XENTOR 32 A TOI DE VOIR SI TU VEUX VRAIMENT GAGNER

Tu cherches toujours plus de sensations dans les jeux ? Avec le processeur graphique Riva TNT2 ULTRA™, le plus musclé et le plus innovant du marché, Maxi Gamer Xentor 32 t'offre des performances à couper le souffle.



- Qualité visuelle encore jamais égalée : rendu 3D photoréaliste quelle que soit la résolution, y compris dans les tous derniers jeux 3D.
- 32 Mo de RAM ultra-rapide, cadencée à 183 MHz, pour répondre aux exigences des jeux extrêmement riches en textures tels que Quake III™ 32 bits.
- Sortie TV pour jouer sur grand écran dans une qualité époustouflante.
- Et pour te remettre de tes émotions, tu peux même visionner des DVD-Vidéos !

Alors accroche-toi bien car la vitesse de Maxi Gamer Xentor 32 procure d'intenses émotions qui vont également foudroyer tes adversaires !



by NVIDIA™

AGP
2X

32MB

183MHz
DDR



Egalement disponible :
Maxi Gamer Xentor,
processeur graphique Riva TNT2™
version 16 Mo, 166 MHz.

www.guillemot.com

les goodies

DU MIAM MIAM POUR SES JEUX-JEUX

Vous trouvez sur le CD tout plein de bonnes choses pour une quarantaine de jeux récents : patches bien sûr, mais aussi sauvegardes, thèmes de bureau, skins, cartes, etc... trainons. Quizzable ? C'est ce que je vous explique plus bas : Bienvenue dans le monde merveilleux des patches, des utilitaires, des goodies, bref, de tout ce qui embellit la vie trépidante des joyeux joueurs que vous êtes ! Comme vous allez vous en rendre compte, des petites choses ont été ajoutées et vous trouvez dans les dossiers plusieurs choses en rapport avec vos jeux préférés.

QUELQUES INFOS SUR LES TRAINERS

Les trainers sont de petits programmes qui tournent en tâche de fond et qui permettent de modifier les valeurs d'un jeu : vie, munitions, etc. Ils se lancent avant le jeu et bénéficient souvent d'une petite interface. Il est donc pratique de passer du trainer au jeu en utilisant «ALT TAB». Il faut simplement savoir que les trainers ne pourrissent pas votre installation. Ils nequent tout au plus de faire planter votre jeu, et encore c'est très rare.

QUELQUES INFOS SUR LES ÉCONOMISEURS D'ÉCRAN

La pêche aux économiseurs d'écran ayant été fructueuse ce mois-ci, voici comment installer la plupart d'entre eux pour les polys qui ne savent pas. Après décompression, vous vous retrouverez la plupart du temps avec un fichier .SCR. Placez-le dans le dossier «C:\Windows», allez dans les propriétés d'écran et sélectionnez le screen saver de vos rêves. Retenez bien la légende, je ne la ferai pas tous les mois. Non mais

CARTES 3D

Vous avez été nombreux à les demander, alors voilà bande de gosses, de quoi nourrir vos cartes adorées. Vous trouvez dans ce dossier des drivers génériques correspondant aux chipsets et non aux modèles. Il s'agit donc de drivers génériques qui ont l'immense avantage de convenir à toutes les cartes équipées du même chip. Il y a donc de l'ATI, du 3dfx, de l'Intel, bref tout ce dont vous avez besoin. Alors, heureux ? Vous les trouvez sur le CD-ROM n° 2.

UTILITAIRES

Sur le CD-ROM n° 2, vous trouverez aussi une brosse à outils comprenant visualiseurs, compacteurs et utilitaires divers.

DISQUES

* **Dissect.zip** : économiseur d'écran
À la gloire de 3dfx et donc fondamment en OpenGL, ce screen saver exploite les capacités de vos cartes graphiques.

JEUX ET PROGRAMES



* **anyp.zip** : thème d'écran
Un thème d'écran dédié à ce jeu horribil ! Pour toujours être dans l'ambiance.
* **avap_click.zip** : hotkey
Pour avoir une maudite hotkey sur votre bureau avec à la fois un jeu et des skins.
* **explosion.zip** : trainer
Ce trainer est réservé à la demo aller uniquement. Elle vous permettra d'être en vol libre, c'est-à-dire de devenir invincible et donc de terminer le niveau.
* **alien_jagay.zip** : économiseur d'écran
Un économiseur d'écran consacré par la fois pour le 20 anniversaire de Alien.
* **Apk_Calc.zip** : calculatrice
Trois en gadget utile : une calculatrice avec un alien dedans !
* **Apkswart.zip** : économiseur d'écran
Encore un économiseur d'écran, mais cette fois, dédié au jeu.
* **palmvamp.zip** : trainer
Pour que le monde ait plein de munitions, que le Predator ait plein d'énergie, et plein d'armes, utilisez donc ce trainer.
* **palmvamp.zip** : trainer
Ce trainer vous ouvrira les portes de tous les niveaux du jeu.
* **apgoldrout.zip** : trainer
Parfait. Mais comme ça, vous avez le droit !

ALPHAS CHIFFRES

* **Bartholo.exe** : map
Une nouvelle carte pour du jeu de stratégie/gestion prise de casque mais soûlément complet.

SECRET'S DATA

* **lgsecret.zip** : guide
Pour connaître tous les endroits secrets, tous les objets secrets, toutes les armes secrètes, bref tous les trucs secrets du jeu, ben ourez donc ce fichier secret !

COMPRESSION CIEL ET FOND

* **ccp_sapdnet_1.exe** : patch
Ce patch ajoute un charge une quarantaine de

fonctionnalités et une dizaine de bugs. La sauvegarde automatique est par exemple gelée désormais.

CONSEIL FORTIN DU



* **Missions**
Une bonne douzaine de nouvelles missions pour ce jeu de combat aérien. Attention, les plus gros fichiers sont en fait des campagnes pouvant comporter jusqu'à dix missions !
* **Codpigs**
Le F4U Wildcat, le SAS Lavochine, le F4U Hellcat, bref, tout un tas de nouveaux avions pour vos avions.
* **Sorceries**
Des trucs pour vos avions.
* **Avions**
Le P-39, le Corsair, le Spitfire Mk II, le Spitfire Mk XX, le Bf 109, et le Stuka : de nouveaux appareils pour le jeu.

CYCLONE

* **cyclone.zip** : économiseur d'écran
Cet économiseur d'écran en 3D représente un globe spirale multicolore. Attention, il fonctionne uniquement avec OpenGL.

JEUX : DES GAMES PRODIGES



* **drankn.zip** : éditeur de niveaux
Ce programme va vous permettre de réaliser vos idées des cartes pour le jeu avec tous de missions, objets et tout. Décompressez le fichier .zip dans le dossier d'installation du jeu et vérifiez à avoir le CD dans le lecteur pour avoir accès à toutes les ressources.
* **chaffez.zip** : niveaux
Voici tous les niveaux du jeu. Ceux qui sont sur le CD de 3dfx ne sont pas compatibles avec l'éditeur alors que ceux là, oui. Une autre main ? Vous allez pouvoir les modifier à loisir.

DISQUES 3

* **descent.zip** : thème d'écran
Et hop, un thème d'écran dédié au dernier hit de Interplay.

DISQUES 3

* **descent3d.zip** : économiseur d'écran
Exploitez les capacités 3D de votre carte graphique, ce screen saver montre un bureau en 3D d'être démonté. Attention, il est de la bonne grosse bécane pour l'explorer. Placez-le dans le dossier Windows après décompression.

DISQUES 3

* **instaff.exe** : économiseur d'écran
De zéro des idées qui défilent pendant que vous ne regardez pas votre moniteur. Et sur les dessins, le jeu ? Hein ? Hein ? Mais non pas des modèles en chocolat, Sds, des dragons.

DISQUES 3

* **dragon.zip** : économiseur d'écran
Cet économiseur d'écran en 3D représente un gros dragon en papier qui se balade sur le moniteur. Il ne marche qu'en OpenGL. Placez-le dans le dossier Windows.

DISQUES 3



* **legend.zip** : fond d'écran
Un fond d'écran qui joue sur ce jeu d'action/aventure qui devrait arriver à la rentrée.

DISQUES 3

* **lavochine_dsc.zip** : thème d'écran
Pour avoir toujours le 3dfx dans les nuages, installez donc ce thème Windows dédié au jeu.

DISQUES 3

* **magn_boss_fortress**
Une page de nouvelles cartes pour Team Fortress Classic avec un jeu de tout. CTT fournit et quelques nouveaux types de jeu.
* **1108010102.exe** : patch
Ce patch ajoute vos versions française 1.009 à la 1.012. Ce patch n'apporte rien de neuf mais corrige quelques bugs, comme par exemple le comportement au Net lorsqu'un langage est partie en lan.

* 1001010.exe : patch
Même patch que plus haut, mais celui-ci upgrade les séries homologues 1.005 à 1.010 directement.

WOLFEYE

*狼eye.zip : trainer
Pour mesurer plus d'années, tout bouillir tout faire, voler et en toute simplicité, installer une ce trainer et déballez-vous !

WOLF OF STEEL A BASIC 3D

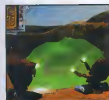


* Certe
Un dossier fournit à copier de cartes parties ou goodies, pour s'amuser avec ses amis.
* Nouvelle zip : éditeur
Pour éditer sans permission du fichier personnel et de donner les jeux à télécharger pleins de fichiers de vos rêves.
* Wolf.com : trainer
Peux se trainer dans le dossier personnel du jeu, l'installé et appuyer sur « F10 » pour faire apparaître le menu.

WOLF OF STEEL 3

* 1001010.DIR : patch
Garde à ce patch, le jeu devrait être plus stable (il est temps) jusqu'à ce que vous n'avez pas de problèmes avec DirectX, les problèmes liés aux changements de CD etc. etc. etc. le jeu sera plus belle. Mais le jeu reste toujours aussi ludique.

WOLFENSTEIN



* machinist 1patch.zip : patch
Installez le patch si vous jouez à Machinist sur l'Internet Gaming Zone. Les connexions seront plus stables.

WOLF

* 1001010.DIR : patch
Le version DirectX de ce patch vous permettra de jouer à tous les anciens jeux sans problème d'accès.

WOLFENSTEIN



* piratisme.zip : trainer
Pour acheter tous les véhicules et débloquer tous les crédits du jeu, casqués et armes, mais aussi le fichier « wolfensteine » avant pour plus de sécurité. Conducteur du dimanche !
* MML Displayed.exe : patch direct play
Si vous comptez jouer sur l'Internet Gaming Zone, vous aurez absolument besoin d'installer ce patch.

WOLF

* MML99_PATCH.DIR : patch
De nombreuses corrections ont été apportées au jeu et surtout, une compatibilité avec le Windows 3.

WOLFENSTEIN 3D



* rfx3_update.zip : upgrade
Pour que le jeu soit compatible avec le Windows 3 et pour profiter de nouvelles voitures et nouvelles fonctionnalités, mais surtout en attendant Need for Speed IV, installez donc cette upgrade.

WOLFENSTEIN

* 1001010.DIR : patch
Ce patch ne pourra s'expliquer que si vous avez déjà installé le précédent, le 1.01. Ce 1.04 permet de modifier la résolution avec les Rendware et les Windows 3 et corrige une poignée de bugs, graphiques pour le joueur, des histoires de compatibilité avec le Windows 3, etc.

WOLFENSTEIN

* req_1m.zip : trainer
Pour avoir plus de vie, plus d'années, être invincible, que les files soient nées, qu'elles se jettent sur vous, marchez donc ce trainer et vous n'en aurez plus de nouvelles.
* req_1_2.exe : patch
Ce patch améliore les graphismes du jeu, permet à Requiem d'être compatible avec les joueurs multijoueurs, rend les ennemis moins stupides, etc.

WOLFENSTEIN 3D

Come c'est les vacances et qu'il faut bien s'amuser, voici de nouvelles crédits pour vos ports :
* Grands haut en bas
Des grands haut en bas. Étonnant non ?
* Grands haut en haut
Ça alors, des grands haut en haut.
* Redes
Des attractions violentes créées par les développeurs du jeu.
La suite de tout ça le mois prochain.

WOLFENSTEIN 3D



* Tensions
Quelques nouvelles tensions pour votre jeu de construction gratuite.
* Villes
Pour se sentir moins seul, pourquoi ne pas visiter quelques villes entièrement créées par des fans du jeu, dans votre zone ? (Hm ? Et tant qu'on y est, pourquoi ne pas nous envoyer vos propres créations ? Hehe, pourquoi ?)

WOLF

* sin105.exe : patch
Pour installer ce patch, vous devez avoir installé les précédents CD 1-4 qui étaient présents sur les précédents CD. Il corrige les bugs du précédent patch, concernant le mode CTF essentiellement et inclut une nouvelle caméra en jeu.

WOLFENSTEIN 3D

* 1001010.DIR : patch
En plus de nombreux problèmes, ce patch ajoute quelques fonctionnalités : mode temps infini (Ctrl+F4), changement d'AI dans les ports (Ctrl+Alt), etc. En plus, si vous avez des bugs en jouant à plusieurs, ça ne devrait plus être qu'un soupir.

WOLFENSTEIN 3D A BASIC 3D

* wolfen3d.zip : trainer
Pour avoir plein de vies et terminer systématiquement gagner à toutes les courses, laissez donc ce trainer et vous deviendrez bientôt le meilleur pilote de la galaxie (et de ses alentours).
* C_swinging.zip : sauvegardes
Pour accéder à tous les crédits, maîtriser les caractéristiques techniques de votre bolide et être riche comme Crésus, installez donc ces sauvegardes dans le dossier « data\players\ ».

WOLFENSTEIN 3D A BASIC 3D

* wolfen3d.zip : trainer
Pour avoir une santé de fer, le plein d'années et de

munitions, laissez donc ce trainer.
* tpm.zip : sauvegardes
Voici les sauvegardes de tous les niveaux et même avec les batailles livrées. Alors, ça triche, jure, jure !

WOLFENSTEIN 3D

* wolfen3d.zip : économiseur d'écran
Pour avoir plein de munitions que se font des coups touchés sur l'écran pendant que vous ne faites rien, installez donc ce screen saver. Pour l'installer, décompressez le fichier et lancez l'exé. Il ne se passe rien, c'est normal, l'économiseur a été installé sans rien dire à personne. Alors dans « Propriétés d'écran » et sélectionnez-le.

WOLF

* rfx3_update.zip : éditeur de crédits
Si vous avez terminé le jeu du début et que vous avez envie de le jouer à la poignée, attendez ! Ici, attendez car vous n'êtes pas un éditeur de crédits qui lancez libre cours à votre imagination !

WOLFENSTEIN 3D

* wolfen3d.zip : économiseur d'écran
Ce screen saver définit votre écran avec des effets de reflets. C'est tellement génial mais ça demande une grosse machine. Après décompression, placez le fichier dans le dossier Windows.

WOLFENSTEIN 3D

* wolfen3d.zip : économiseur d'écran
Deux nouvelles cartes Multijoueurs dans cette patch update.
* WOLFENSTEIN 3D DEX : patch
Le dernier patch pour ce jeu de stratégie temps réel avec une

WOLFENSTEIN 3D

* wolfen3d.zip : trainer
Pour avoir des choses, des munitions, tout, pour tricher joyeusement à ce bon petit jeu d'arcade, bien, laissez ce trainer !

WOLFENSTEIN 3D



* wolfen3d.zip : patch
Ce patch ajoute de nouvelles fonctionnalités au jeu de Locomotion, par exemple, il est désormais possible d'utiliser la « Film room » qui, comme son nom l'indique, permet de garder un souvenir de ses missions et de les regarder à l'aise d'autre part, le jeu supporte désormais l'Amstrad 3D et de nombreux nouveaux effets sonores 3D. Quelques bugs concernant les missions sont corrigés (mission 2, 3, 7, 8).

Rien que pour vos jeux

Devenez le plus rapide du monde 3D/2D

Compatibilité avec les jeux les plus performants :

support de Direct3D® - Glide® - OpenGL®

Support DVD*

Sortie TV/S-Video**



Voici la Voodoo3

3dfx
www.3dfx.com

* Disponible pour le système graphique Voodoo3 2000 avec lecteur optique DVD-ROM. Non inclus avec le produit. ** Disponible pour la version 1.0 et 2.0.

3dfx Interactive - 32, rue de Cambrai, 75010 Paris - Tél. : +33 1 46 36 07 17 - Fax : +33 1 46 36 06 29

© 1999 3dfx Inc. Tous droits réservés. 3dfx Interactive est une marque de 3dfx Interactive Corporation. All rights reserved. (Copyright 1999 3dfx Inc.)



Voodoo3™ 2000

A close-up portrait of a woman's face, heavily stylized with purple and black face paint. Her eyes are a striking, bright purple, and she has black markings around her eyes and on her cheeks. The overall tone is dark and mysterious.

Voodoo3™ 3000

A close-up portrait of a woman's face, heavily stylized with green and black face paint. Her eyes are a bright, vibrant green, and she has black markings around her eyes and on her cheeks. The overall tone is dark and mysterious.

le teignard

Pendons les infidèles !

Cher Teignard, jadis, j'étais des vôtres... Comme toi la Teigne, je n'avais ni foi ni morale, je ne discernais pas le bien du mal. Anéantir sans pitié la civilisation Zoulou, terrasser les Zergs immondes, répandre le sang impur des *aliens*, disperser à tous vents ce qui leur sert de boyaux, tout ça me procurait, je le confesse, une jubilation coupable !...

Pour dire à quel point les jeux vidéo m'avaient rendu cynique, au lieu d'éprouver un quelconque remords, j'ai si aux armes la semaine dernière en lisant dans le dernier *Gen4* l'interview de la présidente de Familles de France !

Et puis ce week-end, la lumière a jailli dans mon esprit fêlé. J'ai enfin compris, lors d'une sortie que j'espérais culturelle, le sens profond des propos de Familles de France, leur noble combat contre la violence dans les médias. À présent, je me repends... C'était au musée de Unterlinden, à Colmar, où j'étais venu admirer le célèbre retable de Issenheim, peint au XVI^e siècle par Grünewald. Là, ce fut le choc, une vision d'horreur,

Pour notre
LIBERTÉ, NOUS
NOUS BATTONS
JUSQU'AU
BOUT !!

EUHH...
TEIGNARD,
EN FACE C'EST
FAMILLE DE
FRANCE.
ELLES SONT
PAS VIOLENTES
AU MOINS ?

C'était trop beau pour durer...
Après deux mois de détente
et de joie de vivre, Le Teignard
revient à des préoccupations
plus proches de lui : l'assassinat
verbal de pauvres lecteurs.



un sadisme sans nom : des corps verdâtres mutilés, des monstres cruels, affolants, du sang partout, des plaies purulentes : vois donc les cartes que je te joins !

Crucifixion, tentation de saint Antoine et autres scènes de martyres : seuls des esprits pervers ont pu décrire avec tant de détail et de délectation ces événements pénibles ! En comparaison, Resident Evil 2 se rapproche plus de Blanche Neige et les sept nains ! Et encore je ne te parle même pas du pape bouilli dont on admire le gisant à Avignon, de l'Apocalypse de Bosch ou encore des damnés écorchés vivants du cloître de Pise (au risque de paraître pédant).

Voilà pourquoi aujourd'hui je milite comme Familles de France, pour l'éradication des images violentes et décadentes ! Oui, il faut interdire les jeux vidéo violents car ils corrompent notre belle jeunesse (on parle de repères comme tout le monde le sait). Mais ne nous arrêtons pas là, réclamons aussi la fermeture du musée de Unterlinden ! Et des autres aussi, car les scènes de violence, de supplices et de fin des temps regorgent dans nos musées de France ! Le musée de peinture médiévale à Avignon, Cluny à Paris, le Louvre et bien d'autres encore !

J'espère l'avoir convaincu, cher Teignard, de la justesse de cette noble cause. Si tel est le cas, Familles de France sera sensible j'en suis sûr, à tes remords...

Thierry,

P.-S. : À propos, y a-t-il une suite prévue à Resident Evil 2 (heu... c'est pas pour moi, c'est pour un copain) ?



Zumba,

essayé transformé mon cher Thierry. Tu as mille fois raison de l'insérer contre les images d'horreur que l'on trouve sur les sites de grands maîtres. Je ne comprends pas pourquoi nos amis fascistes n'ont encore rien fait pour lutter contre une telle décadence. Il dirait que les musées sont ouverts à tout le monde ! Ils devraient être interdits aux moins de 18 ans comme les sex-shops. Imaginez un peu un enfant de six ans confronté aux peintures de Gränewald ! Quel traumatisme ! Mais que fait Famille de France ? Mais ce n'est pas tout puisque les artistes semblent s'être fait un devoir de corrompre les yeux innocents. Que penser des nombreuses sculptures que l'on trouve dans la plupart des grandes villes ? Des corps nus, parfois enchevêtrés, des organes sexuels s'enlèvent au vu et au su de tous, presque hardes, et au mépris de la pudeur la plus élémentaire ? Mais dans quel monde vivons-nous ? Il faut interdire les jeux violents aux moins de 18 ans ! Il faut interdire les musées aux moins de 18 ans ! Il faut interdire les cinémas aux moins de 18 ans ! Il faut interdire les filles aux moins de 18 ans ! Il faut tout leur interdire ! Il faut interdire les moins de 18 ans ! Alors ont Thierry, combattants ensemble aux côtés de Famille de France, et vous tous avec nous ! Faisons un pari ! Prenons le pouvoir ! Dominique, à cheval, vite, enfonce ton armure, espère la lueur, prends ton flamme, et laisse-toi conduire docilement à Rouen !

« Les gens comme vous »

Salut à tous.

Cela faisait un moment que j'avais envie de réagir à propos de l'affaire Famille de France. Je croyais que ça se tasserait et j'étais prêt à laisser passer, mais vu que les différents magazines de jeux vidéo ont repris les faits, ça me travaille. J'ai surtout eu envie de réagir à l'interview du sous-chef des Intégristes de Famille de France dans le *Gen4* de mai.

Bien que cette association se défende d'appartenir à une quelconque obédience politique et religieuse, sa lutte contre le PACS par exemple, nous montre sa position idéologique. D'ailleurs, sa façon d'agir ne trompe pas : pour une association reconnue d'utilité publique (on se demande bien par qui et en vertu de quoi), je la trouve bien agressive et on a l'impression qu'elle est en train de mener une véritable guerre contre les gens « comme nous », vous savez, ceux qui vivent dans un autre monde corrompu par les méchants informaticiens et tous ceux qui appartiennent à la religion des jeux vidéo (avec Lara Croft en Athéna et Duke en Zeus). J'ai l'impression de retourner des siècles en arrière, à l'époque des Croisades, où, à défaut de chasser les

TÉLÉGRAMMES

A BfArakiss

Tu trouveras des drivers de cartes 3D sur le CD environ tous les deux mois.

A Nicolas

Il est révolu le temps où 3dfx tenait le haut du panier. Aujourd'hui, les TNT 2 et les ATI offrent une qualité graphique largement égale.

A GuyChoux

Où mon ami, Final Fantasy VIII est prévu sur PC pour le printemps 2000.

Tu es, on s'est trouvé une autre occupation. Tiens, en parlant d'occupation, ça me rappelle aussi un certain maréchal et sa morale imposée. Attention, à vouloir aller trop loin, il se peut qu'on y arrive !

Ce qui me gêne le plus, ce n'est pas tant un certain contrôle, s'il est fait par des personnes compétentes d'après des études sérieuses, et non pas des bien-penseurs qui nous imposent leurs idées. Ce qui me gêne, c'est que les décisions soient prises par Famille de France. Ne croyez pas que je sois pour la violence à l'extrême dans les jeux, mais ne pensez-vous pas que ce sont les jeux qui s'inspirent de notre société et non l'inverse : la violence, quelle que soit la forme qu'elle prend, a toujours existé. C'est peut-être une façon simpliste de voir les choses, mais plus que celle de Famille de France.

Il apparaît clairement qu'ils ne maîtrisent pas toutes les données du sujet. Quand on voit leurs sources d'information, on a de quoi tomber par terre : j'ignorais que *Le Figaro* faisait partie de la presse micro-ludique mais ce revanche, je sais que leurs articles sur les jeux vidéo sont sans fond, superficiels, imparfaits et alarmistes. Quant aux psychologues américains, ils feraient mieux de s'occuper des vrais psychopathes sorciers qui sévissent dans leurs écoles. (...)

Bon, pour finir, je m'adresse à ces inquiéteurs des temps modernes et leur dis que ce n'est pas comme ça qu'ils vont réunir leurs ouailles perdues. S'ils veulent faire quelque chose, qu'ils s'adressent aux parents, c'est à eux de prendre les décisions, ce sont eux les responsables de leurs enfants. Il ne faut pas oublier qu'aujourd'hui, les jeux plaisent aux jeunes comme aux moins jeunes.

Vivez les jeux vidéo, à bas les emmerdeurs.

Yvan

O.K., O.K.,

bon, je crois que le message est bien passé. Depuis quelques mois, des dizaines de lettres arrivent chaque jour. Et dans chacune de ces lettres, le même nom revient : Macilancy. Elle n'est évidemment pas mentionnée en termes élogieux, bien au contraire, et notre ami Dominique peut se targuer d'être peut-être devenue la personne la plus célèbre du milieu micro-ludique. Avis aux éditeurs : si vous cherchez un nouveau personnage emblématique, laissez tomber les Lara Croft et autres bombes sexuelles à neutrons, une Evil Dom fera parfaitement l'affaire et déchaînera les furies !

Bon, comme je n'ai pas la place de passer toutes vos lettres et qu'elles protestent généralement toutes de la même manière, on en retera là pour ce mois-ci. Cela dit, je suis assez satisfait de vos réactions mes chers petits concitoyens. Elles prouvent que vous ne vous laissez pas piétrer la liberté individuelle sans réagir et que vous vous sentez tous assez bien dans votre peau. Bref, vous savez mourir avec vos petites dents pointues mais comme vous avez été bien dressés par papa Teignard, vous n'attaquez pas sans réfléchir. Tiens, pour la peine, vous aurez droit à une double ration de viande !

Lapin compris

Salut la Teigne

Tout d'abord, laisse-moi te dire que j'adore *Gen4* et blabla... Tu connais ça, on a déjà dû te le sortir des milliers de fois, et même si c'est vrai, je vais pas rester là-dessus pendant des heures. Par contre, il y a plusieurs choses que je reproche au magazine (eh oui, comme dit le proverbe, « qui aime bien châtie bien »).

En ce qui concerne le CD, je trouve qu'il est bien, mais enfin... Déjà, c'est dommage que le jeu complet ait disparu... Parce que ►

BOULET

Ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre, ni enveloppe... ni rien, peuvent désormais m'écrire un e-mail à l'adresse suivante : teignard@planete.net. C'est in, cool, fun voire wizz !

► malgré ce que disaient certains lecteurs, moi je les trouvais pas mal du tout ces jeux !

Pour les démos, elles sont sympas mais je trouve que vous n'avez pas beaucoup d'exclusivités. Je m'explique : j'ai reçu le numéro 122 et j'attendais la démo de Alien vs Predator... Et rien ! Pourtant, dans PC Jeux, il y était ! Mais je suis abonné à Gen4 moi ! Passons, c'est pas grave et puis j'imagine qu'ils avaient l'exclusivité ! Bon, j'avais espéré aussi la démo de Kingpin : 107 mega, ça se télécharge pas facilement du Net. Mais là, je vous comprends, quoi que ça serait cool de la mettre pour ceux qui peuvent pas rester connectés pendant deux heures d'affilée. À part ça, le système de notation par étoiles est bien et je suis souvent d'accord avec vous. Par contre, pour Sin, jeu que j'attendais, j'ai été très déçu. (...) J'aimerais savoir combien vous le noteriez maintenant que vous savez que la version commerciale est buggée ?

Un truc qui me fait enrager, et j'aimerais savoir si ça arrive souvent : les jeux qui ne sortent qu'aux États-Unis et pas en France. Avec un pote, on a décidé de réaliser un site Web axé sur le jeu de rôle. J'aurais aimé te demander si tu pouvais me donner des adresses de sites qui montrent comment s'y prendre et qui parlent de jeux de rôle. C'est peut-être trop te demander...

Sinon, pour Half-Life, j'ai une carte 3dfx 2, donc je lance le jeu, je mets 3dfx mini driver, il me met « loading » et... il plante. Je voulais savoir pourquoi. Dans un tout autre registre, mais toujours sur ce jeu, j'm l'impression qu'il y a un bug dans la version française : quand on arrive dans l'antre de Gornach, elle s'enfuit et reste bloquée dans un tunnel.

Bon je vais te laisser, j'ai l'impression que je ne serai pas publié, j'ai fait à peu près tout ce que tu détestes, c'est à-dire poser des tas de questions et critiquer Gen4... Mais enfin une réponse serait symp !!!
Black Wolf

Ahhhhh,

dites donc, vous autres, vous le faites exprès ou vous êtes comme les poissons rouges, vous avez une mémoire de trois secondes ?!! S'il y a une chose qui a le don de m'énerver (en dehors de vos lettres), c'est bien les gens qui ne comprennent rien. Hé ! Il me semble avoir fait le point sur les démos le mois dernier non d'un p'tit bonhomme ! Et le pire, c'est que tu n'es

pas le seul à râler sur le sujet ! Alors comme j'ai horreur de me répéter, je convie tous les défilés qui ne comprennent rien à rien, à lire ma rubrique du mois dernier au sujet des exclusivités en se prosternant.

Sinon, le numéro du mois de juin a dû te faire sauter au plafond puisque les démos que tu réclames à cor et à cri étaient incluses sur le très beau CD.

La notation par étoiles satisfait donc Monsieur ? Mais Monsieur est trop bon avec nous. Monsieur désire peut-être un peu plus de pages dans son Gen4 ? Les chausses de Monsieur ne font pas trop mal aux pieds de Monsieur ? Un petit massage peut-être ? Non, mais pour qui te prends-tu, résidu de cervelle de singe labotomisé ? Encore heureux qu'elle te plaise cette notation puisque c'est la meilleure ! Il est évident que noter sur 20 ou en pourcentage témoigne d'un retard intellectuel flagrant ! C'est pas pour rien que nos incapables concurrents t'ailisent !

Au sujet de Sin, figure-toi que si nous avions été informés de la présence de bugs dans la version finale, le jeu n'aurait certes pas récolté cinq généreuses étoiles, mais une, voire deux en moins. Et si c'est moi qui avais noté, ça aurait été bien pire, mais bon, je suis interdit de test, je fais peur à tout le monde.

Oh, alors comme ça tu as des problèmes avec Half-Life ? Ça plante et tu ne comprends même pas pourquoi ? Et tu comptes sur papa Teignard pour te tirer d'affaire ? Et tu crois que papa Teignard n'a rien de mieux à faire que de jouer les bonshommes ? Mais pour te donner un coup de main, il faudrait que je sois un modèle de gentillesse, une crème, un bébé au rhum, un éclair au chocolat.

Mais le problème, vous-nu, c'est que je ne suis pas du tout sucre. Ce serait même l'inverse. Moi, mon truc, c'est les épices, les saveurs fortes. Alors je crois que les problèmes de planteage, ben tu vas te les encadrer et les mettre dans un musée, je suis pas d'humeur ! Je vais même faire pire : figure-toi que je joue moi aussi à Half-Life avec une Voodoo 2 et que je n'ai jamais eu aucun problème ! Trop dur pour toi, hein ?

Vous êtes pas mal chaque mois à déplorer la disparition du jeu complet. En fait, pour vous faire apprécier quelque chose, il faut vous l'enlever. Lorsque Shadow of the Comet et autres Foraken étaient distribués avec le mag, vous hurliez au scandale, au jeu pourri, à l'infamie, à l'arnaque. Il faut croire que vous aimez ça les jeux pourris car vous êtes de plus en plus nombreux à réclamer leur retour. Eh oui, c'est ça les privilèges, on goûte leur valeur uniquement lorsqu'on en est privé. Alors dommage pour vous, mais jusqu'à présent, il n'y a aucune nouvelle des hautes sphères en ce qui concerne un hypothétique retour du jeu complet dans Gen4. Falloit dire que vous aimez ça avoir !

Baffes offertes gracieusement

Salut molleson !

Tout d'abord, je n'ai toujours pas compris l'intérêt d'utiliser une 1/2 page de magazine pour passer la longue litane d'insultes et d'idioties du sieur Weequay... (courrier du n° 122). Bon, passons... Cependant c'est sur le fond de son « intervention » que j'aimerais revenir..., à savoir le CD.

Je ne discute pas le nombre ni la qualité (encore qu'il y aurait à dire) et encore moins les exclusivités des démos (chacun sa tambouille), MAIS, car il y a un mais, il me semble que vous avez justifié l'augmentation de prix du magazine par l'ajout du deuxième CD. Or, au jour d'aujourd'hui (comme ils disent dans les milieux autorisés), de deuxième CD on n'entend plus parler. Personnellement, il ne m'intéressait pas, mais un certain nombre de lecteurs le regrette.

Or, le prix a-t-il pour autant baissé ? La méthode est tout de même un peu légère et cavalière...

Ceux qui vont mourir verbalement te saluent Et le latin alors ? C'est fait pour les chiens ?

Je ne suis pas content du tout Surtout, ne l'arrête pas en si bon chemin...

Ça me brulait les shouds de ne rien dire Très fort. Moi te me les casses en le disant.

Les rédacteurs ne sont pas sorbhumains Vrai. Tout le monde ne peut pas être à mon image.

Alors on peut évoquer l'augmentation du rédactionnel (comme vous dites). Mais... (peu convaincu le gars). Les photos que vous passez ont tout de même une taille fort respectable (et c'est bien, encore que...) et on se retrouve avec des pages qui ont peu de rédactionnel (voir pages 189, 188, 184, 174, 168, 165, 162, 159, 154, 152, 144, 141 entre autres du dernier numéro, le 122, pour s'en convaincre). Facile dans ces conditions de dire que le rédactionnel augmente.

Mais allez, je suis bon joueur, alors admettons l'augmentation. Reste à voir le CD.

Et qu'est-ce que je fis ? Je cite :

Au recto : « Offert GRACIEUSEMENT » Quoi ? Qu'est-ce qu'il me raconte lui ?

Au verso : « Ce CD-ROM vous est offert par la société Duponoz. »

Et encore plus loin : « Pour être annonceur sur ce CD-ROM, contactez-nous » blabla blabla...

(D'ailleurs, il semble que cette nouvelle rubrique « CD offert » ait commencé avec le n° 120.)

Attendez les gars, là je comprends plus... Pourquoi je paye 42 balles, mais j'ai pour l'augmentation du rédactionnel ? Pour avoir un CD bourré à craquer de pubs ? Pour de la poudre de perlumprap ?

Non, parce que moi je sais ce que c'est qu'offrir. Lorsque j'offre quelque chose à quelqu'un, je ne lui donne pas avec le ticket de caisse et ne lui dis pas que j'accepte aussi les cartes bleues !

Donc, si je résume la situation, on paye 42 F (voire certaines fois 45 F) pour un CD qui a été supprimé et un CD offert GRACIEUSEMENT ?

De plus, si on regarde ce qu'il y a sur le CD 122, on compte 82 Mo de pub, dont une petite moitié pour des trucs de cul. Je ne joue pas la santé nitouche mais il y a peu, vous vous vantez d'avoir retiré les pages « chnades » de la fin du magazine. C'était donc pour mieux les remettre sur le CD. Ouh là là, les contradictions.

Un piètre pastaf tout de même, les goodies.

Alors méfiance, vous jouez un jeu perfumier. Je rappelle tout de même que le lecteur n'est pas un mouton juste bon à se faire tondre.

Sûr-à-tout, mon cher mollasson, laissez tomber la langue de bois et argumentez une réponse sérieuse loin des habitudeilles facilités qui sont les bonnes (vannes vaseuses) et devenir enfin ce que tu prétends être : Le Teignard !

À pleuche

Wala

P-S 1 : Toute réponse qui consiste à dire « c'est pas notre faute », c'est les méchants du service marketing, OOUUINN ! est inutile.

P-S 2 : Mail transmis au forum fr.ec.jeux.video pour voir les réactions...

Hum,

et tu crois m'impressionner, bubon purulent ? Tu crois que c'est en transmettant tes mails sur un forum peuplé d'adolescents que tu es en train de jouer sur le vocabulaire que tu vas pouvoir te payer ou être publiquement ? Mais il faudrait pour cela faire preuve de beaucoup plus d'astuce, ou d'une argumentation un peu moins construite... Alors comme ça on te ment, on te sorne ? Mais où tu seulement remarque que depuis le numéro de mai, le prix de Gen4 est descendu à 38 F ? Bon je te l'accorde, le jeu complet a disparu depuis plus longtemps mais les grosses machines, c'est comme les gros cons, c'est lent. Mais une fois lancé, ouais. Vous voilà donc avec un mag bourré de pages et mots cher qu'avant. Alors, qu'est-ce que tu dis de ça ? Tu la ramènes moins haut ? Tu aurais presque envie de t'excuser,

d'implorer ma clémence ? Eh bien soit, tu es de la chance, je te l'accorde !

Quant à tes remarques puériles concernant le CD soi-disant offert, tout le monde sait parfaitement que c'est un effet de style. Mais visiblement, le second degré et toi, ça fait huit. En réalité, pour être tout à fait honnête (car je le sais), la mention « CD offert » est purement administrative et elle n'est pas faite pour attirer le chaland. D'ailleurs, elle a été placée en caractères minuscules au recto par la société qui s'en occupe et avec qui, nous, la rédaction, n'avons aucun rapport. Et puis pour tout avouer, je ne suis pas ou fait des contrats et des arrangements qui régissent les différentes boîtes avec lesquelles on bosse. Ah ce marketing, décidément !

En rouge et noir

Salut le Teignard,

voilà, votre journal est super et certains « pas finis » qui vous écrivent sont des bubons qui font ressortir l'excellence de votre revue (enfin je vais peut-être un peu loin) (NDT : mais non, mais non). Un CRT : les éditeurs oublient qu'ici-bas existent des daltoniens sévères. Par exemple, j'éprouve des difficultés entre le bleu et le violet, entre le rouge et le vert, entre les bruns et les verts, l'orange et le rouge. Cela me pénalise souvent dans les jeux de stratégie. Dernier en date où j'ai eu de grosses difficultés à distinguer tous les camps : Civilization Call To Power. Il faudrait au moins pouvoir modifier soi-même les couleurs des camps. Et on rigole pas dans l'assistance !

À une prochaine fois,

Pierre

Merci.

Enfin quelqu'un qui ne signe pas son mail d'un pseudonyme débile, destiné à lui donner une contenance que son impuberté crasse l'empêche d'avoir. Pierre, quel beau prénom ! Tu ne peux pas imaginer à quel point chaque fois que j'explore des signatures adultes avec de vrais noms, révélant une conscience et peut-être même un début de moitié d'intelligence... Eh bien mon cher Pierre, tu me redonnes espoir ! Tu es la preuve vivante que l'on peut être lecteur de Gen4, joueur, adolescent et doté d'un intellect ! Mais quel pensais que vous n'étiez que des débiles dotés d'un Q.I. de porreau ! Cependant, tout n'est pas rose puisque tu es daltonien.

Oh, alors comme ça tu as de petits problèmes avec les jeux ? Tu attaques les alliés en croyant que ce sont tes ennemis ? Tu confonds l'or et le bois ? Et les feux rouges ? Parle-moi un peu des feux rouges... Et les croyons de couleur, comment ça se passe ? Ah tu dessines en noir et blanc ? Bah, c'est joli, aussi... Remarque, c'est pratique quand tu souffles dans le ballon ou mène, parce qu'en principe, lorsqu'il est vert, c'est mauvais signe.

Bref, trêve d'humour et de quolibets (tiens, un nouveau mot pour votre vocabulaire), la pente défective visuelle dont tu es victime ne doit assurément pas faciliter ta vie de joueur et il est exact qu'aucun éditeur n'a jamais pensé aux gens comme toi. C'est drôle comme ils oublient ce genre de détail. En développant leurs jeux, ils oublient toujours de penser aux daltoniens, aux épileptiques, aux obèses, aux sourds-muets, aux aveugles et aux employés de TFI. En revanche, ils pensent aux psychorigides, annoncent expliquer que de respectables familles régressent aux jeux de munité aussi évidente !

Tu vois, ne perds donc pas espoir, les éditeurs se soucient de plus en plus des gens à problèmes et je suis certain que ton S.O.S. ne tombera pas dans l'oreille d'un sourd. ■

Internet en mutation

Avec l'infiltration croissante des PC dans les foyers français, les nouveaux moyens de connexion à Internet, les abonnements gratuits et les forfaits de connexion téléphonique de France Télécom, le visage d'Internet est manifestement en train de changer...

Rappelez-vous, au moment où Internet commençait à se faire connaître en France, il était coutume de se connecter avec des modems 28 800 bps (quand ce n'était pas des 14 400 !) et de payer, en plus des abonnements au fournisseurs d'accès, des surplus pour les heures passées sur le Web. Aujourd'hui, et malgré le retard indéniable que la France a accumulé ces dernières années, il n'est plus question de tout cela ! Si la majorité des surfeurs payent encore des abonnements à leurs fournisseurs d'accès, les forfaits horaires ont disparu et les modems proposent un taux de connexion moyen de 56 600 bps. Mais si des progrès ont été faits, le meilleur reste à venir, avec des vitesses qui promettent d'être 100 à 4 000 fois supérieures ! Nous vous avons déjà parlé du câble qui permet d'atteindre, en théorie, les 512 kbs (les chiffres réels sont beaucoup moins folichons...). Ce système de connexion tend à se généraliser et à se démocratiser. Pour preuve, le câblo-opérateur Cybercâble (Paris) est victime de son succès, la liste d'attente s'allongeant inexorablement (les abonnements sont même bloqués pour l'instant) et le service régulièrement critiqué par les utilisateurs (serveur de news inexistant, connexion médiocre, etc.). Et ce n'est que le début puisque fin mars, on estimait à seulement 28 000 le nombre de connectés au câble. L'autre technologie qui a le vent en poupe est sans conteste l'ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line), malgré une existence longue de plus de 10 ans. Ce type de connexion utilisera les lignes téléphoniques classiques mais boostées par des installations spéciales (pour l'utilisateur, cela se traduira par le simple branchement d'un modem particulier) et offrira une vitesse comprise entre 1,5 et 9 Mb/s en réception et entre 16 et 640 kb/s en émission. Des tests ont déjà été effectués par France Télécom et l'arrivée concrète de cette technologie est maintenant entre les mains de l'A.R.T. (Autorité de

L'INTERNET,
PLUS RAPIDE QUE SON OMBRE



-KUGRIDINE 99-

régulation des télécommunications). Mais à ces moyens de connexion « terriens » pourrait venir s'en ajouter un autre, spatial cette fois-ci : le satellite. Deux projets ont récemment été lancés : Skybridge et Teledisc (dont l'un des commanditaires n'est autre que Bill Gates). Le système consiste à utiliser de nombreux satellites (80 pour le premier projet) afin d'offrir une connexion à haut débit (20 Mb/s) à un grand nombre de connectés en simultané. L'avenir technologique d'Internet est donc assuré mais encore faut-il que ce réseau intéresse nos concitoyens.

Le bon filon

Apparemment, les acteurs du milieu n'en doutent pas puisque le réseau des réseaux est l'objet de bon nombre de convoitises. Sûrement parce qu'avec les ordinateurs bon marché et accessibles au grand public, Internet est appelé à devenir aussi commun que le Minitel ! C'est pourquoi nous avons vu débarquer, le mois dernier et en masse, des fournisseurs proposant un accès à Internet gratuit. Alors, World Online, Libertysurf, VNUnet Online, Freesurf, Lokare-Online et Free, autant de providers philanthropes ? Pas exactement... Car si la publicité et le commerce sur Internet ne rapportent pas encore énormément, c'est une véritable course à la clientèle qui se joue actuellement. L'autre acteur qui semble croire énormément en Internet (enfin !), c'est le gouvernement. Le 31 mai dernier, ce dernier et l'A.R.T. ont effectivement autorisé France Télécom à proposer des forfaits de connexion téléphonique. Ainsi, vous pourrez acheter un forfait de 20 heures (utilisables après 18 heures) pour 100 francs. Ce n'est pas beaucoup plus avantageux que de souscrire un abonnement Finaliste Internet et de se connecter en heures creuses. Ceci dit le gouvernement a également décidé d'ouvrir complètement le marché à Internet. Du coup, on peut espérer voir arriver de nombreux opérateurs proposant des forfaits horaires de moins en moins chers. Bien évidemment, il ne faut pas être trop pressé car France Télécom perdrait alors son monopole sur les communications locales. En effet, si j'achète 20 heures à Cegetel, c'est autant d'heures que France Télécom ne pourra pas me facturer... Et quand on sait que les communications Internet devraient représenter 50 % des communications locales en 2002, on comprend pourquoi notre cher opérateur risque de tout faire pour ralentir le processus ! ■

Sebastien Tasserrie

développez des jeux

winwise

(pour nous)

nous cherchons
de vrais développeurs/concepteurs
aimant le C++

et si possible la 3D, l'animation,
l'intelligence artificielle ou le réseau.

Objectif :
réaliser des jeux pour l'Internet

Profils :
démomakeur, développeurs C/C++, ingénieurs
graves écoles, nerds, geeks, anciens lecteurs
de jeux et stratégie, et pourquoi pas vous ?

Autres expériences utiles :
développement web, DirectX,
outils de développement Microsoft

Postes en CDI
Salaires entre 200 et 320 K€ brut hors primes.

Winwise.

Candidatures et renseignements :
jeunes@winwise.fr
ou Winwise, 16 rue Gallien 75102 Paris

ÉDITO

• Et hop ! Un second CD... Nous avons reçu le feu vert quelques jours à peine avant le bouclage (comme quoi il peut y avoir de bonnes surprises jusqu'au dernier moment). Cela va nous permettre de vous donner encore plus de détails et de vous présenter des extraits des meilleurs jeux sur lesquels nous avons pu poser les yeux, au dernier salon de l'E3.

Autre bonne nouvelle, on ne touche pas à la pagination qui restera donc au niveau actuel et enfin nous restons encore cette année à douze numéros par an. Vous pourrez nous retrouver en août avec un numéro à ne manquer sous aucun prétexte (on vous aura prévenu).

Sinon, je ne sais pas ce que vous en pensez, mais à deux ou trois exceptions près (Commandos, Half-Life, Baldur's Gate...), je trouve que les jeux sur PC ont tendance à se ressembler un peu ces derniers temps. Les seules valeurs sûres n'étant souvent que des suites. Et ce n'est pas les jeux vs à l'E3 ça vont me faire penser le contraire. Il serait grand temps que la passion et l'innovation qui animaient ce milieu il y a quelques temps encore reprennent le dessus, sur des considérations purement commerciales et marketing qui nous accablent souvent que d'ersatz.

Olivier Carrou



Demain n'est jamais un autre jour

Même de rien, Goldeneye fut le seul quake-like à exploiter l'univers séduisant de l'espionnage, et en plus c'était sur console. Mais plus pour longtemps ! No One Lives Forever, préparé par Monolith, est un jeu dont le nom fleurit bon James Bond. On y incarnera donc un agent secret anglais chargé de mettre hors d'état de nuire un dangereux biophysicien. On nous promet même un scénario à rebondissement soudain du savant par des terroristes et

fusillades ad hoc bien sûr ! Si le genre n'est pas neuf, Monolith semble bien décidé à apporter à son jeu une certaine originalité :

d'abord, l'action se situera dans les années 60. Ensuite, il sera possible d'utiliser plein de gadgets comme l'attaché-case-lance-roquettes ou le briquet-lance-flammes. Et pour finir, Dark Project ayant visiblement fait des émules, la discrétion sera indispensable pour passer certains niveaux. Et maintenant, je suis ce que vous voulez : une date de sortie. Euh, et si je vous disais début 2000, ça vous irait ? Non ? Ah ben j'en n'ai pas d'autre ! ■



MOI, MON CHIEN ET PEPE

Une bonne idée pour créer des économiseurs d'écran sans rien n'y connaître en programmation ou même en bidouillage informatique, Active Media Eclipse version 4.0. est disponible à l'adresse <http://www.active-media-online.com/ActiveMedia/Pages/indexx.htm>. Vous pourrez télécharger la version et acheter une licence pour la modique somme de 20 \$ environ. C'est plutôt bien fait, et cela vous permettra d'inonder vos pots de fond d'écran avec tout plein de photos de vous, votre chien et votre arrière-grand-père. ■

GRAMMY se modernise

L'Académie des arts et des sciences américaine a récemment annoncé que la célèbre compétition musicale, les Grammy Awards, accepterait de nouvelles catégories afin de refléter l'évolution de cet art dans notre société. Parmi ces dernières, la meilleure bande-son, la meilleure chanson et la meilleure composition instrumentale concernant divers médias visuels. Entendez par là, le cinéma, la télévision..., et les jeux vidéo ! Pour parler cette reconnaissance du jeu vidéo, on attend avec impatience que les scènes cinématiques puissent concourir au festival de Cannes. Avec un peu de chance, et un jury présidé par David Cronenberg, elles pourront remporter des prix ! ■

Zoo est arrivé...

Leu Pygmaeus (enfin, feu chez nous) prépare un jeu de stratégie du nom de Metal Fatigue. Il sera donc édité par GT Interactive. Ce Metal Fatigue mettra en scène des robots à la Shogun mais dans un jeu de stratégie 3D temps réel. Pour l'histoire, trois frères sont pris dans une guerre qui vise les richesses d'une civilisation alien disparue. Fortement, vous en jouez un. Vous pourrez configurer votre robot comme bon vous semble, et les combats s'effectueront simultanément en trois niveaux (caves, sol, espace). Le jeu a été repoussé pour la fin de l'année mais devrait bientôt offrir un bêta-test on-line. Pour ceux que ça intéresse, on a donné l'adresse dans le Place Net du mois dernier. ■





Plus fort que Half-Life !

Avant même sa sortie, *Daikatana* fait déjà des émules ! **Gore** sera un quake-like proposant trois contextes différents :

Moyen Âge, postapocalyptique et planète alien. Rien de moins ! Mais ce qui risque d'être le point fort du jeu, c'est son intelligence artificielle : on pourra dialoguer avec les personnages, les enrôler, leur donner des ordres, sans compter qu'ils interagissent ensemble !

Cela devrait donner lieu à des situations cocasses, surtout dans un quake-like ! Les monstres

promettent d'être perspicaces puisqu'ils sauront s'adapter aux décors et aux situations et seront même capables de se transmettre des informations ! Bref, ce *Gore*, développé par **4Druilers** et prévu pour ce printemps, nous met l'eau à la bouche ! ■



et à travers



Qui n'a jamais rêvé d'incarner Ragnar le Viking ? Hein ? Persanne ! Et pour cause, c'est le héros du prochain jeu de **Human Head Studio** (composé des programmeurs de *Heretic*, *Hexen* et autre *Mageslayer*) : **Rune**. Ce jeu d'action/aventure mettra les joueurs dans la peau d'un de ces guerriers barbares du nord de l'Europe, chargé de découvrir qui tue les siens et pourquoi. Pour cela, le moteur de *Unreal* a été remis à profit, histoire de pouvoir se concentrer sur un univers original, plein de mythes et de magie. Les quelques scènes que nous avons pu voir témoignaient d'une réelle originalité graphique. En plus, *Rune* gèrera les localisations, comme dans *Requiem* et *Sn*, ce qui n'est pas pour nous déplaire. Patience donc puisque le jeu est prévu pour l'été 2000 ! ■

Virtual Vodka Simulator



Nikita, ça vous dit quelque chose ? Bon, oubliez la pulpeuse Anne Parillaud explosant un restaurant. Nikita, c'est une boîte de développeurs russe, Iron Strategy, leur prochain jeu, devrait sortir courant juillet... chez eux. Mais comme on peut être sûr qu'il trouvera un éditeur pour la distribution française, on vous en parle. Entre *Uprising* et *Battlezone*, Iron Strategy vous plonge dans un univers futuriste où la course à l'armement est la priorité première pour chaque force en présence. Sauf vous. Vous voulez la paix, une fois pour toutes. Et comme « Si vis pacem, para bellum », vous volez dans les plumes des tanks et autres machines surarmées. Les missions sont plutôt tournées vers le vol de technologie, l'approvisionnement de matériel de guerre et d'installations scientifiques. Vous pilotez une sorte de robot mais devrez impérativement construire et développer votre propre base. Un jeu de stratégie/action 3D qui pourrait créer une bonne surprise. ■

para bellum», vous volez dans les plumes des tanks et autres machines surarmées. Les missions sont plutôt tournées vers le vol de technologie, l'approvisionnement de matériel de guerre et d'installations scientifiques. Vous pilotez une sorte de robot mais devrez impérativement construire et développer votre propre base. Un jeu de stratégie/action 3D qui pourrait créer une bonne surprise. ■

TOUT LE MONDE DESCEND

Terminus, de **Vicarious Visions**, sera un simulateur spatial dans lequel le joueur incarnera un mercenaire. Il aura un grand choix de missions (le système solaire a été reconstitué) et pourra périodiquement venir se reposer dans une vingtaine de stations orbitales où il

prendra connaissance des nouvelles et des missions disponibles. Le jeu est situé en 2200, durant une guerre entre la Terre et Mars. Vu les écrans disponibles, le jeu devrait être graphiquement réussi et on nous promet même une intelligence artificielle excellente. Reste que *Terminus* n'a pas encore de distributeur français et qu'il est prévu pour cet été aux États-Unis. ■



En attendant le test, nous nous sommes plongés avec délice dans ce nouvel univers de guerre et de magie afin d'en découvrir le plus possible. Et des découvertes, nous en avons fait !

Tout d'abord, si nous avions été frappés dans la première version par l'importance de la magie et la puissance des magiciens, nous n'avions pas eu le temps de nous rendre vraiment compte à quel point les arts mystiques allaient jouer un rôle décisif dans le déroulement du jeu. Jamais, sans doute, dans un jeu de stratégie les sorciers n'avaient occupé une place aussi centrale, et pu véritablement décider du sort d'une bataille, voire du gain ou de la perte du jeu tout entier ! Les ennemis de la technologie à tout va vont donc être très très heureux ! Ensuite, les émotions suscitées par ce soft sont, tout du moins



dans ce que nous en avons vu, du quasi-sans précédent dans un jeu de stratégie en temps réel. L'incroyable agressivité de l'A., jamais limitée par le manque de ressources (sauf si vous l'en coupez, bien sûr !) garde continuellement le joueur en alerte. L'œil sur ses villes et forteresses, l'autre sur les frontières harcelées par l'ennemi, un troisième (!) à la recherche d'autres puits de mana. L'éditeur aurait tout intérêt à préciser sur l'emballage « Attention, peut provoquer de graves strabismes divergents ».

À combien de marins...

L'animation des personnages est très impressionnante. Nous avons pu admirer poursuites et combats aériens entre dragons et nous n'en avons pas cru nos yeux. Glissades sur des vents imaginaires, retournements, mouvements d'ailes complexes (même le squelette de leurs membranes a été reconstitué !) rien ne manque pour que l'on s'y croie, en dépit de la vue d'aviateur obligée d'un jeu de stratégie. Les combats en haute mer sont également terriblement bluffants. La vision des côtes que nous avions pu avoir dans les premières parties était déjà très jolie,



À ce moment où j'écris ces lignes, toute la rédaction est scotchée à la fenêtre, guettant l'arrivée de l'hypothétique coursier qui doit nous apporter la version test de Total Annihilation ayant que les rotatives ne se mettent à tourner. Sœur Anne, sœur Anne...



Dragons maudits

Total Annihilation Kingdoms



mais les fosses sous-marines à l'eau transparente imaginées par les concepteurs du jeu sont du jamais vu dans le genre stratégique. Les bâtiments, notamment les galères à flammes de la principauté maritime de Veruna, sont d'une puissance et d'une résistance assez incroyables. Qui n'a pas vu un de ces bâtiments affronter une escadre de dragons zhoziens n'a rien vu ! (À ce moment, les conversations s'arrêtent, les respirations se font discrètes : un bruit de mabylotte se rapproche de l'immeuble. Fausse alerte : ce n'était que l'un des deux livreurs de boîte à pain embauchés par Seb la semaine dernière. Les gretteurs regagnent leur poste, déçus.)

On vous met le feu !

D'autant que les tirs des adversaires ne font pas que se croiser bêtement comme d'habitude. Feux, faisceaux magiques et sortilèges se croisent, se heurtent, se combattent comme dans un dessin animé japonais. Les décors sont aussi plus variés que l'on pouvait le craindre.

Si les sols manquent de finesse, certaines cartes nous plongent véritablement dans un univers de cauche-

mar. Le moindre détail du terrain ou des bâtiments a été pensé, stylisé et intégré l'esthétique propre du peuple auquel il appartient. Un tel luxe de détails n'avait pas été vu depuis Starcraft, mais avec plus de variété encore. Voyez par exemple cette forteresse zhozienne, dont l'escalier forme une gueule de dragon ! Et puis bien sûr, ces nouvelles expériences de jeu ont fait aussi naître dans nos petites cervelles quelques doutes que nous voudrions chasser. L'I.A., par exemple, si elle est aussi teigneuse que je vous le disais, ne paraît pas pour l'instant avoir d'autre tactique que le harcèlement à outrance. Et les forces semblent légèrement disproportionnées en la faveur de Taros, le royaume du feu. À toutes ces questions insupportables, réponse le mois prochain, promis (si du moins nous tenons jusque-là). ■

Rémy Goavec





N'étant pas couturier à St-Germain-des-Près, je ne peux hélas pas répondre à cette angoissante question. Pour ce qui est de dominer le monde physique, je ne sais pas, mais pour celui, virtuel, des jeux vidéo, c'est en passe d'être gagné. Quoique... Car si le dragon domine le monde, il est lui-même dominé par... une femme. Jeune et jolie, comme il se doit, Rynn est l'une des



Décidément, le dragon semble être la créature qui dominera cette fin de siècle. Serait-ce une prémonition de ce qui nous attend ? Après la fin du monde prochaine, la Terre appartiendrait-elle de nouveau à ces puissants et majestueux reptiles ailés ?



seules survivantes du raid mené sur son village natal par une clique de sorciers pourris en quête d'esclaves. Heureusement, non contente d'être grande, belle et musclée, notre nouvelle amie a été pourvue par dame Nature d'un cerveau. Donc, au lieu de lire Voilà avec ses copines, elle a passé son adolescence à étudier la magie, en particulier les sorts concernant les dragons. N'écoutant que son courage, elle lance le plus puissant des sorts connus des shamans de son peuple, liant ainsi sa vie et son destin à celui d'un puissant dragon rouge. La voici désormais à même d'accomplir sa vengeance et de tenter de sauver les siens, en particulier son jeune frère, captif des sorciers. Juchée sur le dos de son nouveau compagnon, la belle va fendre l'azur, faire rôtir les orcs, franchir en un instant des distances insensées... sous notre contrôle, bien sûr. Jouer une chevaucheuse de dra-



Ciel, mon dragon !

Drakan

The Order Of Fire

Club-Internet : aucune discrimination de race, de religion, de fortune ou de sexe.



Club-Internet ● Le club le plus ouvert de la planète.



6 bonnes raisons de vous abonner à Club-Internet

- Tout l'internet pour 77 F/mois* (illimité**)
- 10 Mo gratuits pour héberger vos pages personnelles et 5 adresses e-mail
- Une assistance technique gratuite** 7 jours sur 7
- Une vitesse de connexion plébiscitée par tous les bancs d'essai
- Le savoir-faire technologique de Matra et l'expérience éditoriale de Hachette
- Choisissez votre navigateur : Netscape CommunicatorTM ou Microsoft Internet Explorer 4TM ***

Rejoignez-nous maintenant et bénéficiez d'un kit
de connexion et d'un mois d'abonnement gratuits**.

PRIX APPEL LOCAL
N° AZUR 0 801 800 900

*Taux forfait. Numéros : 077 F/mois. **Heures cibles. Ligne technique. ***Pour version de Windows.



gon en vue à la Tomb Raider, je pense que c'est une première, et en l'occurrence, une bien jolie première. Tout d'abord, contrairement à certains autres jeux dotés d'une héroïne vue de dos, le jeu est entièrement en 3D. Aucun objet *bitmap* ne vient gâcher le paysage et la fluidité est parfaite, jamais mise en défaut. Rynn évolue gracieusement dans les airs, s'agile entre les montagnes, supporte stoiquement des averses de pluie ou de neige (selon l'altitude). Sur une simple commande, son compagnon ailé crache ses flammes sur ses ennemis, et ils sont nombreux ! Apparemment, depuis la victoire des sorciers, les montagnes sont hantées d'orcs très patibulaires, d'araignées géantes et même de monteurs de dragons concurrents ! Les anfractuosités rocheuses sont en outre truffées de canons antilézards volants. Il faudra donc faire très attention à ne pas laisser roussir la belle peau de Rynn, car tout ce qui blesse le dragon blesse aussi notre amie, et inversement ! Le sortilège qui lie les deux êtres est de toute évidence des plus puissants. Mais Drakan n'est pas une version améliorée de Magic Carpet. Rynn n'est pas collée au dos de son écailleux ami. Régulièrement, vous devrez vous poser et quitter le monstre pour accéder à des lieux que lui interdit son imposante stature. Pour accomplir sa quête, la jeune magicienne ne pourra pas se contenter de duels aériens ou de

barbecues d'orcs. Elle visitera caves, mines, donjons, maisons, et devra notamment accroître son pouvoir et celui du dragon, en retrouvant les vieux mages épargnés par les sorciers, cachés dans la montagne et méditant leur revanche.

Ca gratte, les écailles ?

Doté d'une I.A. remarquable, le dragon n'est pas réduit au rang d'une simple arme de guerre. Non seulement, comme toutes les créatures de son espèce, il est doué de parole et d'une grande sagesse, mais en aucun cas il ne laissera un mal quelconque arriver à sa jeune maltresse. Si Rynn, redevenue piétonne, est attaquée par un fort parti, Drakan arrive immédiatement à la rescousse, lui demandant même de se pousser si elle est dans le trajet des flammes ! Les mouvements des deux personnages sont très simples et rapides à exécuter, le mélange harmonieux clavier/souris se montrant aussi efficace que dans Heretic II. Et si Rynn n'est pas aussi acrobate que sa consœur britannique (pourquoi se fatiguer quand on a un dragon ?), elle compense largement par son habileté aux armes blanches. Les cinématiques qui entrecoupent l'action et la lancent dans des quêtes intermédiaires sont superbement réalisées. Je vous laisse imaginer à quoi ressemblera l'option Multijoueur (miam miam !). Si les concepteurs ont cru bon d'agrémenter tout cela de petites énigmes pour s'éloigner des affrontements bourrins à la mode ces temps-ci, je sais d'ores et déjà quel sera le hit de la rentrée. ■

Rémy Goavec





Free :
L'accès gratuit
à l'Internet

sans abonnement
sans facture
sans restriction
sans obligation

0 Franc
0 Euro

«Et si on ne veut plus
payer notre abonnement
à Internet, **tu dis quoi ?**»

Adresses E-mail : ilimit@free.fr (sur deux domaines : login@free.fr et login@winbox.fr) - Site Web personnel : 25 Mo (sur deux types d'adresses : perso.free.fr et perso.winbox.fr) - Assistance technique : www.free.fr - Free minitel : 31 14 FREE (0,37 F TTC/mn)

ou par téléphone au : 08 36 69 37 37 (2,23 F TTC/mn) du lundi au vendredi de 10h à 22h, le samedi de 12h à 18h - Kit de connexion : (Windows 98/95/3.1 - Windows NT3.51/NT4 - Mac OS (à partir de 7.5) - Accès "Full IP" : Linux, Free BSD, ...

Free : l'accès à l'Internet gratuit, sans abonnement, sans restriction, sans contrainte de temps, ni d'argent.

Parce que nous pensons que la culture doit être accessible à tous, vous pouvez dès aujourd'hui accéder gratuitement à l'Internet. Plus d'abonnement, plus de facture. Vous ne payez que la communication téléphonique locale à votre opérateur, un point c'est tout. Aucune mauvaise surprise, aucune taxe cachée.

Comment faire pour recevoir votre kit ?

Sur www.free.fr - par Minitel sur le 3614 FREE - par télécopie au 01 56 26 03 14 ou par courrier à FREE : 24, rue Émile Ménier 75116 Paris en nous indiquant vos coordonnées complètes (nom, prénom, adresse, N° de tél.). Dès réception de votre demande, votre Kit de Connexion vous parviendra dans les plus brefs délais. Pour tout renseignement composez le: 0803 32 32 63 (0,99F TTC/mn).



free
La Liberté n'a pas de Prix

12:11:00 PM



100

exigeront une bonne connaissance de la ville pour être accomplis. Le jeu est développé par une équipe parisienne, **Polygon Studios** et sera édité par THC. Visiblement, *Midtown Madness* et *Driver* n'ont été que les précurseurs de ce qui pourrait être un nouveau genre de jeu ! Certains parlent déjà de bullit-like ! ■

en miséux ! Médiéval-fantastique en double, il offre quatre types de dédûs : l'assassin, le prisonier, le magicien et l'inévitable guerrier pour ceux Piranha Bytes et prévu pour début 2000, Gothic semble bénéficier d'une non joueurs obéissent à des motivations distinctes et auront tous leurs mts qu'ils n'hésiteront pas à prendre des initiatives : aller vous parler, tendre une embuscade, etc. Souhaitons que toutes ces promesses soient les bon lieu ! ■

exigeront une bonne connaissance de la ville pour être accomplis. Le jeu est développé par une équipe parisienne, **Polygon Studios** et sera édité par THC. Visiblement, *Midtown Madness* et *Driver* n'ont été que les précurseurs de ce qui pourrait être un nouveau genre de jeu ! Certains parlent déjà de bullit-like ! ■

Les gars de Looking Glass Studios ont eu la bonne idée de mettre à la disposition de tous un éditeur de niveaux pour Dark Project : drowEd. Il permet de modifier les missions originales, mais surtout d'en créer de nouvelles avec queues, objets et personnages. En clair, cela permet de multiplier la durée de vie de Dark Project par dix, voire cent. Peut-être mille pour les plus enrégés. Et comme les choses sont bien faites, vous trouverez ce fabuleux petit programme sur le CD, ainsi que les missions de base. C'est-y pas beau la vie ? ■



Que ne ferait-on pas pour se rapprocher des étoiles ? Depuis le printemps dernier, la **NASA** propose à petits et grands d'acheter, pour 20 dollars, un CD-ROM portant son nom, sa photo et autres petites choses personnelles, qui sera déposé sur Mars par la prochaine sonde américaine, prévue pour 2001. Cette gloire galactique sera de courte durée : du fait du taux de radiations régnant à la surface de la planète rouge, tous les CD seront détruits en quelques minutes ! Si vous voulez quand même tenter votre chance et laisser votre carte de visite aux petits hommes verts (les Européens, travaillant sur un projet concurrent, ne sont a priori pas acceptés mais sans raison...) sur le site de la NASA : <http://www.nasa.gov>.



Vous ne vous souvenez sans doute pas de la guerre civile de 2117. Ça tombe bien, elle fut terrible. Il s'ensuivit d'ailleurs une sale période de marasme sur Vellian, une colonie sur laquelle des aliens s'étaient établis. Bref, tout ça pour en arriver aux inévitables et habituels combats entre aéronefs. Seulement, le jour et la nuit seront gérés et il y aura toujours deux moyens de terminer une mission, de manière à influencer l'histoire. Ce sont les développeurs russes de Bulka qui s'occupent donc de Storm, prévu pour cet automne et qui, vous l'aurez saisi, sera un shoot en 3D avec un scénario. Eh oui, ils veulent tous faire la même chose ces sacrés éditeurs ! ■

Orage, ô désespoir !



COURSES DE VIEUX



Engineering Animations, responsables entre autres de Small Soldiers, travaillent actuellement sur une simulation

de course d'anciens bolides. Trans-Am Racing '68-'72, c'est son nom, vous permettra de piloter d'anciens modèles de bagnoles comme la Ford Mustang de 1967. Pour les incultes, la Trans-Am Racing était une course aux États-Unis qui se déroulait sur route et qui prit fin avec la montée du prix du pétrole et de nouvelles réglementations fédérales. Renaissance prévue en 2000. ■



On fait un point rapide ?

Nous avons oublié de vous parler dans le reportage E3 d'un produit qui nous a pourtant impressionnés et qui sort cet été : Flash Point. Édité par Ubi Soft, ce jeu d'action en 3D a énormément évolué depuis la dernière fois où nous l'avons vu. Déjà très beau il y a quelques mois, il est maintenant superbe avec des graphismes qui nous évoquent carrément le photoréalisme.

Le jeu gérera le passage du jour à la nuit ainsi que les conditions climatiques, vous verrez les ombres des hommes, objets et véhicules évoluer en conséquence ! Incarnant un simple fantassin en début de jeu, vous prendrez rapidement du galon (et des responsabilités), ce qui vous permettra d'accéder à plus d'une vingtaine de véhicules terrestres et aériens (Jeep, tank, avion, hélicoptère, etc.). D'ailleurs dans une même mission, vous pourrez sauter d'un véhicule à l'autre. Pour conclure gauchement, votre objectif final sera de rejoindre le seul refuge non contaminé par les retombées de la Troisième Guerre mondiale... Et l'amour dans tout ça ! ■



Hotmail



BREVES

• Allez, on vous trache le morceau une fois pour toutes... La Fox est actuellement en train de mettre en chantier un X-Files, le jeu, second volet. Mais chuuut, c'est un secret.

• **Thief the Dark Project**, en sus d'un deuxième épisode et d'une version Gold, fera l'objet de deux nouveaux projets en l'an 2000. C'est **Eidos** qui garde la franchise sous le coude, avec toujours dans l'esprit un jeu en 3D où le plus important est la finesse. Cela nous change un peu.

• **Pokemon**, en plus de son succès sur console et en dessin animé, sortira sous la forme d'un film d'animation en novembre aux États-Unis... Du côté de **Tomb Raider**, c'est le calme plat. Peut-être l'échec de **Wing Commander** a-t-il remis les pendules à l'heure ?

• Vous qui êtes fan de Pierre Bellemare et de Valérie Pascale, vous serez ravis d'apprendre que le **Club Téléachat** a ouvert un site Internet sur lequel les émissions sont diffusées en direct (disons en même temps que sur le câble) 24h/24. Alors si vous adorez les gadgets inutiles, précommandez sur site cretin. Sinon réclamer la tête de Seb qui remplit ses bordereaux de brèves vraiment nulles. ●

Veuves de guerre (des étoiles)

Amies lectrices, attention. Si votre petit copain, mari ou fiancé a déjà réservé son billet pour New York afin de voir *La Menace fantôme* avant tout le monde, peut-être voudrez-vous rejoindre les **Star Wars Widows**. Non, il ne s'agit pas d'une œuvre charitable d'aide aux veuves de pilotes rebelles (grrrr... ..) mais d'une association créée par des femmes entre 18 et 40 ans, dont le couple a été brisé par la passion excessive de leur conjoint pour la fameuse Trilogie de Lucas ! Pèlerins en Tunisie sur les lieux du tournage du Jed, posters géants de George Lucas, week-end *Star Wars* avec quinze visionnages obligés de chaque épisode, enfants nommés **Obi Wan** ou **Chewbacca** (si, si), les pauvres ont enduré des tortures sans nom. L'une d'elles se propose même de créer un **Star Wars Anonymous** pour désintoxiquer les malheureuses victimes de **Dark Vader**. Problème : personne ne veut arrêter cette drogue dure ! Ah, ces Américains, c'est pas en France qu'on verrait ça ? Il sort quand à Londres, déjà, le film ? ■



CYBER POITIERS

Si vous aviez l'intention de faire un tour au Futuroscope de Poitiers cet été, je vais vous donner les meilleures dates : du 3 au 17 juillet. Pendant cette période et sans supplément de prix, vous pourrez assister et participer au Futuroscope on Games où de grands éditeurs (Sony, SEGA, Havas Interactive, Ubi Soft, Cryo, etc.) présenteront leurs nouveaux jeux. Également au programme, une remise de prix (les Cyber d'or), une compétition (le Défidéo) et toutes les attractions classiques du Futuroscope. On vous en reparlera... ■

Midas, pro du pot

On l'avait cru perdu, on l'avait cru noyé dans le flot de nouveautés, on l'avait cru abandonné par ses développeurs, tout simplement. Il n'en est rien, **The Creed** va bel et bien voir le jour en septembre. C'est **Midas** qui le développe et quand on connaît leur sérieux au niveau des pneumatiques et des pots d'échappement, on s'attend à un bon gros jeu d'action 3D bien bourrin. Hein ? Ce n'est pas le



même **Midas** ? Peu importe. Vous êtes dans **Cerberus**, une cité sauvage où il faut tuer ou être tué. 150 missions, plus de 400 lieux, une ville entière vivant sa propre existence, plus de 35 armes, véhicules et autres sautoiries à piloter, même le **Force Feedback** est prévu sur ce titre. **The Creed** ne fera pas dans la dentelle. ■



Pourquoi MSN Hotmail est-il recommandé par les grandes marques de porte-monnaie ?

Parce que MSN Hotmail est un e-mail gratuit.

www.hotmail.fr

Microsoft

jusqu'au 1/2/2000

32 Mo

3D Blaster Riva TNT2 Ultra

Des graphismes
plus saisissants,
tu meurs !



Attention, voilà la 3D Blaster Riva TNT2 Ultra !

Cette carte vidéo 2D/3D va pulvériser les qualités d'affichage du PC avec des graphismes saisissants de réalisme. Textures surdimensionnées, effets 3D sidérants, bus AGP et 32 Mo de mémoire, elle vous garantit la meilleure qualité d'image en millions de couleurs avec une fluidité hors-normes, dans les jeux et toutes les applications multimédia.

Avec la 3D Blaster Riva TNT2 Ultra, vous ne serez plus pris à la gorge !

Pour plus de renseignements et obtenir votre CD-ROM de démonstration, contactez le 01 39 20 86 03 (dans la limite des stocks disponibles).

Spécifications :

- Processeur 128 bits RIVA TNT2 Ultra de nVidia
- 32 Mo de mémoire
- Accélération saisissante 2D/3D vidéo
- Gère plus de 9 millions de triangles par seconde
- Affichage en millions de couleurs jusqu'à 2048x1536
- Sortie TV
- Offre logicielle complète
- Compatible Microsoft Direct3D, Open GL, Windows 95/98 et NT 4.0



CREATIVE
WWW.SOUNDBLASTER.COM

La clé vers une nouvelle dimension

Cartes audio

Cartes graphiques

Haut-parleurs

PC-DVD

Vidéo



Prince of Persia 4

Ils se font oublier dans leur coin et, tel un diable, ils surgissent soudain de leur boîte avec plein de nouveaux projets. Ils, ce sont nos amis de **Silmarils**, avec **Sultan**, un produit en 3D doté d'une vue à la Tomb Raider, qui n'est pas sans rappeler Prince of Persia. Comme toujours, un infâme chambellan essaye de ravir le trône du sultanat et le joueur dirige un jeune aventurier, amoureux d'une des filles du précédent Sultan (au final, il devra en sauver cinq et les épouser !). Une grande

importance a été accordée aux mouvements du personnage, qui peut escalader, sauter, courir, combattre, voler sur son tapis volant... Le projet est annoncé pour la fin d'année mais comptez sur nous pour vous en dire plus car ici, on adore les histoires de princesses à sauver ! ■



Tamagochi de luxe

Vous en avez rêvé... Sony l'a fait ! Ce slogan vient de prendre une nouvelle dimension avec l'arrivée de la marchandise américaine de **AIBO**, le premier chien robotisé intelligent (Artificial Intelligence + robot = AIBO). Outre ses capacités motrices, ce dernier serait susceptible d'apprendre un certain nombre de choses en cohabitant avec son maître. Il pourra aussi émettre des sons, jouer avec vous, faire clignoter ses yeux de plusieurs couleurs pour indiquer ses états d'âmes... Un micro permettra de lui donner des ordres basiques, tandis qu'il sera aussi possible de le connecter sur votre PC pour accéder directement à son cortex numérique sous Windows. Doté de caméras, de capteurs audio et de divers autres capteurs, il sera capable de divers instincts de base (amour, alimentation, mouvement, curiosité...). Bon, il coûte pour l'instant 2 500 \$ (soit tout de même plus de 15 000 francs), mais avouez que cela ressemble fort à de la science-fiction, non ? Et pourtant c'est vrai ! ■



TECHNO, TECHNO !



Les gars de **Sunflowers**, qui se sont préalablement rendus responsables de **Anno 1602**, changent de style avec leur prochain maître répondant au nom de **Techno Mage**. Ce jeu de rôle comprendra neuf mondes fantastiques, de nombreux sorts, de beaux effets lumineux et de méchants monstres. Vous jouerez un «techno mage», fruit de la passion de deux êtres de deux races différentes qui ont ainsi brisé les plus anciennes traditions. Vous allez demander réparation pour les railleries qu'ils vous ont fait subir et ce, dès septembre. ■

Gueule d'amour

The Logic Factory développe un jeu de grande envergure : **Seeker**. À la suite d'une ouverture spatio-temporelle due à la réunion de sept planètes, vous êtes transporté sur une planète appelée **Gandwana**. Pas de bol, vous êtes également transformé en créature à quatre pattes et une grosse tête. Ce jeu d'aventure vous enverra donc à la recherche de connaissances sur ce nouveau monde, et bien entendu, à la recherche d'une porte de sortie. Les développeurs prévoient un monde évolutif selon les agissements de chacun, avec de fréquentes mises à jour par internet. Un projet plutôt séduisant, moitié jeu Solo, moitié jeu on-line mais qui ne sera pas disponible avant l'année prochaine... dans le meilleur des cas. ■



METTEZ DU PIQUANT DANS VOTRE VIE

HORNY ET MISTRESS SONT HEUREUX DE VOUS
ANNONCER LEUR RETOUR DANS DUNGEON KEEPER 2.
À CETTE OCCASION, ILS VOUS INVITENT À LEUR CONSTRUIRE
UN MÉCHANT NID D'AMOUR. MAIS MÉFIEZ-VOUS, L'ENFER
EST PAVÉ DE BONNES INTENTIONS.



www.dungeonkeeper.com



ELECTRONIC ARTS™

BULLFROG

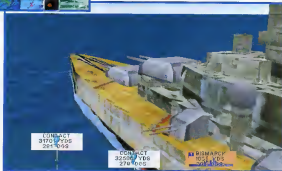




Rappelez-vous ces batailles navales endiablées à l'époque où nos meilleurs ordinateurs étaient encore des feuilles de papier quadrillé. Autant qu'on s'en souvienne, la victoire tenait à deux choses : un peu de chance et beaucoup de méthode. Eh bien sachez que derrière le manuel d'une centaine de pages et les dizaines de menus ultra-complets de Fighting Steel, se cache cette logique enfantine qui, déjà, faisait de nous des conquérants. Loin des hexagones et du tour par tour, il s'agit là d'un jeu en 3D temps réel. Une sym-



Aucun conflit ne semble pouvoir échapper à SSI, spécialiste de la numérisation des affrontements passés, présents et futurs. Alors en attendant « Kosovo ou la maîtrise du ciel », voici un petit plongeon dans les affrontements maritimes du milieu du siècle.



pathique caméra nous permet de tourner autour de nos navires organisés en une ou plusieurs escadres. Après quelques minutes d'extase devant la longueur de nos canons, une question s'impose : « Ouski sont les méchants ? » Là, bien obligé d'aller jeter un œil dans le menu de repérage (radar, jumelles, nuit, jour, pluie ou beau temps, etc.). Avec un peu d'intuition et l'aide d'une carte en 2D, on parvient rapidement à repérer ses premiers ennemis. En tentant de se diriger vers ses proies, on note plusieurs types de virages (en colonne, en ligne, en urgence, etc.). Le cap est rapidement pris et les machines poussées à fond.

Cocotiers, soleil et coirassés

Les contacts repérés s'avèrent être une escadre japonaise, notre souris se sent irrésistiblement attirée vers les menus Armes primaires et secondaires. Il faut alors jongler entre les différentes options de tir, les manœuvres d'évitement et ne pas céder à l'énervement que provoque ces masses de métal. Au terme du combat, un petit tour par le menu Statut nous révèle l'ampleur des dégâts subis et les systèmes endommagés. Grâce au choix du temps réel (que l'on peut stopper ou accélérer à volonté), les affrontements s'accompagnent d'une tension habituellement absente de ce type de wargames. Une campagne dynamique autorise des affrontements cohérents, ainsi qu'une gestion de son armada sur le long terme. Il faudra toutefois attendre le test pour se plonger plus profondément dans les subtilités de la stratégie maritime. ■

Marc Blondeau

Des hommes de fer

Fighting Steel

OLITEC

PC

Microphone/
écouteur

Je téléphone
malin!

Modem, fax couleur*
SmartMemory Direct'Mail V90

Speak'Net

56000 - V90

**NOUVEAU, lisez
directement vos e-mails sur votre
SmartMemory Direct'Mail V90,
ordinateur éteint**

■ **NETPHONE**, logiciel de téléphonie
sur Internet.

■ **Fax couleur** (* Sous Windows 95, 98 ou en
niveau de gris sous NT 4 ou 5)

■ **SmartMedia Card*** : mini
disque dur électronique de
4 Mo (32Mbits).

■ **Écran LCD** : permet une
lecture directe des e-mails,
ordinateur éteint.

■ **JABRA** : microphone intégré à
l'écouteur (fonctionne à partir
des vibrations des cordes vocales).
Ergonomique, pratique et secret, vous
pouvez gérer vos messages vocaux en
toute confidentialité. La qualité de son
est parfaite.

NOUVEAU
Speak'Net
Prix public de lancement conseillé
1390 F TTC

Microphone/
écouteur JABRA

Le téléphone sur Internet

Téléphonez moins cher dans le monde
entier vers tous types de téléphones



SmartMemory "Direct'Mail"
1390 F TTC



Self Memory "2000"
990 F TTC



Speed'Com "2000"
690 F TTC



Carte RNIS
790 F TTC



Carte PCMCIA
1290 F TTC

Prix publics conseillés

OLITEC - 1^{er} fabricant français de fax modems répondeurs et de logiciels de communication



Committed to a
Total World of
Connect Systems

Site Web : <http://www.olitec.com>





Ah, ces Eldars ! 40 000 ans après leurs ancêtres elfes des bois, ils n'ont toujours pas changé. Même au milieu de la boue, des tirs de laser et des explosions, ils n'hésiteront jamais à prendre quelques secondes pour ajuster leur robe aux couleurs éclatantes. Vous l'aurez compris, esthétique et dignité formeront les bases de la stratégie dans ce wargame au tour par tour tout droit sorti de l'univers de Warhammer 40000.

Côté interface, SSI reste fidèle à sa réputation. Tous les éléments d'un solide wargame apparaissent dès le premier menu déroulant : une encyclopédie bien fournie comprenant plus d'une soixantaine d'unités, une salle de guerre permettant de choisir des scénarios indépendants, une campagne au cours de laquelle il sera possible d'incarner les Eldars opposés aux humains puis aux Tyranids et enfin, un éditeur de scénarios et de campagnes garantissant une durée de vie quasi illimitée. Sur le champ de bataille,

Malgré un premier Final Liberation graphiquement peu convaincant, Games Workshop renouvelle sa collaboration avec SSI en lui confiant ses Eldars. Les chatoyants elfes du futur parviendront-ils à triompher de l'austérité hexagonale de SSI ?



le stratège se voit obligé de déployer des combinaisons complexes d'attaques et de replis. Les unités, définies par une dizaine de caractéristiques évolutives (des points d'expérience et des objets magiques permettent de les modifier) auxquelles s'ajoutent d'éventuelles capacités spéciales, doivent être utilisées avec la plus grande précision. La connaissance des unités ennemies et l'anticipation de leurs actions sont indispensables, ce qui rapproche l'esprit de Rite of War de celui des échecs.

Figurines numérisées

L'originalité ne viendra donc ni de l'interface, ni des modalités du jeu dont l'aspect classique rappelle franchement la série des Panzer, Star et Fantasy General. La force de ce jeu se trouve plutôt dans l'univers de Warhammer 40000, riche de plusieurs milliers de pages de règles et descriptions parues dans la revue anglaise *White Dwarf*. La cohérence de ce monde assure au néophyte un dépassement total et garantit à l'initié de retrouver sur l'écran ses unités préférées (Eldar Walker, Land Raider ou Genestealer sont bien entendu au rendez-vous). Amis de la guerre futuriste, ce jeu est fait pour vous ! ■

Marc Blondeau

Menace intergalactique

Rite of War

CETTE ANNÉE,
LA MODE EST AU SABRE !

Prince of Persia 3D



Disponible en Septembre sur vos écrans

BRÈVES

• **Blizzard** veut tout juste de sortir **Diablo** pour moins de 170 francs et son extension, **Hellfire**. Essayerait-on de nous faire patienter plus longtemps ? De nouveaux retards pour **Diablo II** ? En tout cas, pour ceux qui ne connaissent pas, c'est un bon moyen de faire un petit tour aux enfers.

• Attention, la demo **Peacemaker**, sur le CD, n'a absolument rien à voir avec le jeu en développement chez l'équipe française de **Mathématiques Appliquées**. Le sujet ressemble à mort, mais le **Peacemaker** made in France s'annonce comme beaucoup plus fort.

• **Eidos Interactive** est maintenant partenaire officiel de l'équipe de **Formule 1** **West McLaren Mercedes**. Du coup, le logo Eidos apparaît sur le caléçon F1, non, sur les manches de Mika Hakkinen et David Coulthard !

• **PGA Championship Golf Edition 1999** et **Ultimate Golf** vont bientôt vous permettre de jouer du club virtuel. Le premier est desquale tandis que le second proposera une vue subjective et un monde entièrement en 3D. On vous en reparlera. ■

On vous avait prévenus

Vous avez sans doute aperçu le passé accompagnant chaque test si vous faisiez part de la version testée et des problèmes rencontrés. Mais les versions finales, elles, sont bienvenues, n'est-ce pas ?

Hulk's Gate : Le légende de l'île perdue

Cet épisode d'Indiana Jones de CD-ROM, sorti sous le label d'Ubisoft, nous fait découvrir les dernières aventures du héros américain. Quel est le mystère qui se cache derrière l'île perdue ?

Réguliers

Un jeu très intéressant à l'air de bon jeu, mais il est très difficile de jouer. C'est un jeu de stratégie, mais il est très difficile de jouer. C'est un jeu de stratégie, mais il est très difficile de jouer.

Warren 2000

Le jeu de stratégie est très intéressant, mais il est très difficile de jouer. C'est un jeu de stratégie, mais il est très difficile de jouer.

Mais, dans ce jeu, on ne peut pas jouer. C'est un jeu de stratégie, mais il est très difficile de jouer.

Mais, dans ce jeu, on ne peut pas jouer. C'est un jeu de stratégie, mais il est très difficile de jouer.



Fliqué par Internet

Devant le grand nombre de récidives chez les personnes condamnées pour conduite en état d'ivresse, la police américaine de la route a décidé de mettre le Net à contribution. Désormais, dans certains États du nord de l'Union, tout internaute porté sur la bouteille pourra voir sa condamnation assortie de l'obligation de se connecter tous les matins (sic !) sur le site de la police locale pour souffler dans le petit alcooltest fixé à son modem. Si l'alcooltest est positif, les hommes en uniforme bleu débarqueront chez lui pour lui pliquer ses clés de voiture jusqu'au lendemain, voire le ramener illico devant le juge. Si ça, c'est pas de l'efficacité ! ■

PAS LA MOITIÉ D'UN COURT



Victime de son écrasant succès, **Half-Life** n'en finit plus de faire parler de lui. Aux dernières nouvelles, une équipe de cinéastes anglais, **Cruise Control**, vient de tourner un court-métrage de cinq minutes, bientôt disponible sur leur site en MPEG. L'histoire : un journaliste tente de s'introduire dans un complexe appelé **Black Mesa** après une catastrophe...

Approuvé par **Sierra**, ce petit film risque de bien nous réjouir ! Pour plus d'informations et pour le télécharger, allez donc sur <http://www.cruisecontrol.uk.com/Main.htm> ! ■

Test de jeu

Quel nom bien trouvé pour **Civilization : Test of Time**, un jeu qui subit en effet le test du temps depuis près de 10 ans maintenant. Sous ce nom, **Microprose** prépare pour

cet été une version améliorée de **Civilization II**, avec quelques thèmes inédits. Vous retrouverez en effet le jeu original, mais aussi le thème médiéval/fantastique, la S.F. et même un monde postapocalyptique. L'éditeur de scénarios et les options **Multijoueur**

sont de la partie, mais le produit fait un peu vieillot comparé aux récentes sorties dans le genre, à voir plus comme une extension qu'un véritable nouveau jeu. Enfin, ceux qui ne connaissent pas **Civilization** apprécieront sans doute. ■





Pas une âme qui vive...

Après Soul Reaver, voici venir **Soul Fighter** (déjà, il ne fait pas bon être une âme ces derniers temps !), le premier jeu édité par **Piggyback** et qui devrait sortir en



octobre. Une équipe de dix personnes (six graphistes et quatre programmeurs) travaille donc sur ce jeu de baston en 3D temps réel, genre hiessé plutôt en désueté sur PC. Pour l'animation des personnages, l'équipe a utilisé un système éprouvé par Delphine Software et TFI, dans leur émission Tribal X (je ne connais pas...). Côté graphisme, je ne sais pas quels outils ont été utilisés mais le résultat semble concluant (effet de transparence, brouillard, etc.). Les six niveaux (décomposés en 10 sous-niveaux) vous offriront plusieurs chemins mais une chose est sûre : Soul Fighter sera furieux ! ■



Deux produits du catalogue Psygnosis (donc distribués par

GT Interactive) vont prochainement nous replonger dans la période de la Seconde Guerre mondiale, en nous proposant de la revivre de deux points de vue complètement différents. Tout d'abord, d'un point de vue terrien avec **Panzer Elite**, qui vous permettra de piloter 23 tanks (tous dotés d'un « cockpit » virtuel) du côté américain ou allemand en mode Action. Scénario ou Campagne (basé sur des faits historiques). Retranscription de cartes topographiques, environnement 3D particulièrement soigné (arbres, bâtiments, ponts... entièrement destructibles), etc., donneront à Panzer Elite un réalisme certain. Ensuite, d'un point de vue aérien, avec **Nations**, dans lequel vous piloterez 16 appareils (américains, français et allemands). Là aussi, le réalisme sera au rendez-vous avec un modèle de vol validé par un formateur à la R.A.F. et des conditions climatiques particulièrement bien rendues. Et pour les deux, des films d'archives, dont certains encore jamais diffusés ! ■



L'art de la guerre



Panzer Elite

MOTOCROSS MANIA



Le succès de **Motocross Madness** a manifestement fait des émules et c'est pourquoi, en automne, Sierra sortira **Extreme Biker**. Vous retrouverez les modes de jeu classiques : **Motocross** (courses en extérieur), **Supercross** (courses en salle), **Free Style** (figures libres) et **Tournoi** (un mélange de tous les modes). En fonction du pays où se déroule l'épreuve, les conditions météorologiques changeront. J'oubliais, les circuits seront évidemment bourrés de sauts et obstacles ! ■

Le retour des voitures



Fort du succès commercial du premier volet ainsi que de l'add-on, **Grand Theft Auto** s'apprête à revenir dans un deuxième opus beaucoup plus « vivant ». Vous évoluerez toujours dans une ville contrôlée par six gangs mais les événements aléatoires

seront beaucoup plus nombreux. Ainsi, à tout moment, vous pourriez croiser des ennemis, vous faire poursuivre par un assassin, vous faire courser par différentes forces de police... De votre côté, vous pourriez « emprunter » la voiture de n'importe quel citoyen (30 types de véhicules). Si les graphismes ne s'annoncent pas comme révolutionnaires, le moteur pourra tout de même afficher 50 véhicules et 200 piétons en même temps à l'écran ! Que de cibles potentielles... ■



Rientôt SUR VUE

CSC Solité de Marston... (Electronic Arts)
Duke... (Electronic Arts)
Duke... (Electronic Arts)

Septembre

Driver... (GT Interactive)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)

octobre

Driver... (GT Interactive)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)

novembre

Driver... (GT Interactive)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)

décembre

Driver... (GT Interactive)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)

2000

Driver... (GT Interactive)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)
Fast... (Electronic Arts)

SUR LES CHAMPS DE BATAILLE
DU XXXI^E SIECLE
CE SONT LES NEURONES
QUI FONT LA DIFFERENCE.

MECH WARRIOR 3



- Plus de 19 BattleMechs différents
- Plus de 35 armements disponibles
- Modifiez et réparez les "Mechs" en temps réel à l'aide des matériaux pris à l'ennemi
- 5 missions d'Instruction et 5 scénarios d'Action Immédiate
- 20 missions sur 4 créateurs d'opérations
- Un mode Multijoueur réunissant jusqu'à 8 pilotes

Disponible sur PC CD-Rom

MICROPROSE
THE ART OF THE STORY

FASA
FANTASY ASIA

Microsoft
GAMES FOR Windows

ZIPPER
INTERACTIVE

<http://www.ubiisoft.fr>

NOT LINE GUY SOFT
06 30 61 45 32
3615 Ubi Soft

Ubi Soft
Ubisoft

HAS
Labs

Les nostalgiques de Micro Machines et de Fun Tracks, ainsi que tous les amateurs d'arcade et de jeux sur PC peuvent se réjouir : le prochain produit de chez Acclaim semble effectivement appartenir à ces softs qui séduisent tout le monde. Les raisons sont simples : une réalisation qui semble irréprochable et un plaisir de jouer immédiat. Mais surtout, un environnement très familier : les allées d'un lotissement, une maison pleine de jouets, un musée, un petit jardin, etc. Et au milieu de tout cela, 28 véhicules à piles ou à essence, dotés de caractéristiques différentes. L'idée est donc excellente et son traitement pourrait l'être aussi. Même s'il convient d'attendre le test avant de se prononcer, tout le monde ici a été plutôt emballé par la version preview. Effectivement, Re-volt, ça va vite, c'est coloré, drôle, et plus vrai que nature : les bolides réagissent en effet comme des miniatures et non comme de vraies voitures. C'est-à-dire qu'elles ont une assez faible tenue de route et qu'elles sont promptes à faire des tête-à-queue ! Si la prise en main est déconcertante, on s'habitue assez rapidement à cette



Les jeux de petites voitures se font de plus en plus rares...
Tout du moins jusqu'à présent !
Car Re-volt s'apprête à relancer le genre de manière fort prometteuse.
Au programme, des courses de bolides miniatures télécommandés et survoltés. Miam miam !

conduite assez particulière. Les circuits que nous avons pu voir étaient déjà très réussis : bosses, virages, raccourcis, épingles à cheveux... Le jeu en comptera 14 situés dans 7 environnements différents : monde du jouet, jardin botanique, supermarché, etc. Attention cependant, ils ne seront pas simples à parcourir et la moitié d'entre eux vous réservent un sérieux challenge. D'ailleurs, si l'intelligence artificielle n'est pas revue à la baisse, elle risque de déconcerter les joueurs les moins tenaces ! On attend donc Re-volt avec impatience, surtout après avoir découvert les nombreuses petites armes que l'on récupère sur les circuits : flaquas d'huile, bombes à eau, fusées de feux d'artifice, qui ont des effets inattendus. Inutile de dire que ça risque d'être terrible en Multijoueur ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



Toy Story

Re-volt

CEUX DE L'ARRIÈRE
doivent à ceux de l'avant
LA CONFIANCE
et LE SILENCE

Pari

COMBATS ACHARNÉS

Les attaques de la R.A.F.
ont puissamment appuyé les forces françaises

NOS CONTRE-ATTAQUES ONT REJETÉ
L'ENNEMI AU NORD-OUEST DE NAMUR



L'ILLUSTRATION



LA SEMAINE



LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L

LES
L
L



Je vous l'accorde, on peut faire mieux comme bateau, mais il faut bien commencer par quelque chose, et puis il va falloir trimer si vous voulez que votre part de butin soit conséquente. Dans Pavillon noir, vous aurez l'occasion de vous faire un nom au sein des filibustiers ou, si vous êtes plus pacifique, chez les corsaires. Quoi qu'il en soit, vous aurez un navire sous vos ordres, et il ne tiendra qu'à vous de vous retrouver avec une véritable armada. Mais attention, malheureux, un navire, c'est aussi une microville, et il va falloir gérer tout cela. Avant de partir en goguette sur les mers, il faut prévoir l'équipage (officiers, marins, canonniers, hommes de troupe), les armes (canons, mousquets, pistolets), la nourriture (eh oui, vos hommes mangent, et s'il n'y a plus rien à bouffer, il se pourrait bien qu'ils se transforment en cannibales et vous mangent), le rhum (c'est



bon pour le moral) et quelques marchandises (pour faire du commerce).

Les possibilités du jeu sont énormes (commerce, pillage de villes, attaque de navires, chasse au trésor, etc.), et chaque menu croule sous les options : c'est bien simple, on dirait que tout a été prévu. Malheureusement, tout cela est gâché par des graphismes quelque peu repoussants. Autant les menus sont assez soignés, autant les combats vous retourneront l'estomac (la faute au mal de mer ?). C'est d'autant plus dommage que les développeurs se sont, semble-t-il, donné du mal sur la partie simulation maritime, avec la prise en compte de la force du vent, du poids du navire (et de l'âge du capitaine) pour déterminer votre vitesse de déplacement. Bon, espérons qu'un effort sera fait pour améliorer le rendu visuel des combats de Pavillon noir (ainsi que le repérage des différents navires lors des combats) et on se trouvera peut-être face au digne successeur de feu Pirates (qui est, rappelons-le pour les jeunes, LA référence dans ce domaine). ■

Pierrick Bellon



Corsairs avait ouvert la brèche, et voilà que c'est au tour de Pavillon Noir de débouler sur nos écrans, toutes voiles dehors. Alors, si vous avez la barbe qui pousse et le saïre qui vous démange, montez donc à bord de notre bateau : le *Bloody Gen IV*.



Tous à l'abordage !

Pavillon noir

3617 Efi

EFFICACE

FACILE

IMMÉDIAT



La Force disséquée

Puisqu'on vous dit que vous allez en manger du Star Wars ! La première saute est épicée et porte le nom de Racer, la seconde, plus douce, s'intitule La Menace fantôme et la troisième, qui n'est pas encore disponible mais le sera le mois prochain dans le meilleur des cas, risque d'être un poil pimentée et porte le nom de Star Wars Episode One Insider's Guide. Cet Insider's Guide ressemble à s'y méprendre à l'excellent Behind the Magic, édité il y

a quelques mois. Sauf que, bien entendu, il porte sur l'Episode Oumme. Tout sur les personnages, tout sur les technologies, drônes, vaisseaux, monstres, le tout avec des schémas, des croquis, des photos du tournage, et même quelques vidéos tirées directement du film. Le tout est d'une qualité irréprochable et risque de devenir un incontournable pour les amateurs de la saga. Si vous n'êtes pas encore

«ras-le-bolisé» de Georges et ses univers plein de wookies, d'ewoks et autres bestioles, il serait judicieux d'y jeter un coup d'œil.



Droit de réponse

Suite à notre article du mois d'avril titré «Alerte aux réactionnaires !», Familles de France nous demande un droit de réponse que nous nous faisons une joie de leur donner. Malheureusement arrivé trop tard pour que nous puissions relancer le débat (on adore ça !), nous vous donnons rendez-vous le mois prochain pour de nouvelles aventures. Inutile de vous dire que l'on attend vos réactions avec impatience.

Dans sa revue du mois d'avril 1999, le mensuel Génération 4 a publié un article intitulé «Alerte aux réactionnaires !» à propos de l'action que mènent Familles de France sur les jeux vidéo violents. Dans cet article et dans la bande dessinée qu'il illustre («Super Maman ! L'arme contre les jeux violents») les adhérents et responsables sont présentés de façon caricaturale. Il est dit qu'ils sont «réactionnaires», «un peu extrémistes» et «bornés». De plus, à propos du dossier sur l'ac-

tion menée par Familles de France, l'article interroge «Les psychologues français sont-ils trop nazes ?» en prétendant que nous ne le citons pas. Dans sa conclusion, rompant avec le genre satirique qui avait prévalu jusque-là, l'article indique que Familles de France veut imposer une «pensée unique» pour dire «ce qui est bien ou mal pour les enfants». Ces allégations appellent un démenti.

Tout d'abord, Familles de France est bien loin de ressembler à la Super Maman de la bande dessinée : notre fédération n'emploie pas la violence !

Ensuite, il faut préciser que les psychologues français ne sont pas «trop nazes» mais qu'ils ont pu constater qu'il est irresponsable de nier tout lien entre la vision par les jeunes de jeux cruels et violents et l'augmentation du chiffre de la délinquance juvénile : le dossier de Familles de France en fait état, en citant notamment le docteur Samuel Lepasher.

Dark Earth

Alien, Black Rain, Blade Runner, Theima et Louise... Dark Earth. Les fans de Ridley Scott vont hurler au scandale, pointant de leur index purulent le jeu de Kalisto comme l'intrus ! Quelle grossière erreur de leur part, car c'est désormais officiel : IL L'A CHOISI ! Non, vous ne rêvez pas ! Ridley Scott, l'un des plus grands réalisateurs de ces 20 dernières années, vient en effet de confirmer tout le bien qu'on pensait de l'univers de Dark Earth, de Kalisto et de Nicolas Gause, en choisissant ce sinistre univers pour réaliser une série télévisée. Celle-ci sera diffusée en live et en prime time sur l'une des grosses chaînes américaines dans un premier temps. Déjà décliné sur d'autres supports (jeu de rôle Multisim, deux romans...), voici une bien belle consécration pour le jeu vidéo français.



De plus, Familles de France ne cherche pas à imposer une pensée unique, mais souhaite qu'une réglementation et une commission soient mises en place, permettant de classer un certain nombre de ces jeux cruels et violents et d'en interdire la vente aux mineurs. Les pouvoirs publics se proposent précisément d'agir dans ce sens.

À propos de «seurs», Familles de France pose la question : Est-il bien que, sous prétexte de liberté, on récompense un mineur s'il se montre habile à déterrer des cadavres, à mutiler et tuer des personnes, à renverser des piétons en voiture ou s'amuser du sang versé ? Familles de France estime qu'il y a là une mise en danger réelle pour l'enfant et demande la protection de la loi (article 227/24 du code pénal renforcé par la loi de 1998).

Enfin, Familles de France s'interroge sur les raisons de cette promotion de la violence : quelle est la part, en la matière, des intérêts commerciaux ?

SANS CB NI CHÈQUE

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CÉDEROMS, Jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur 3417 EPI. Indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres et le hardware qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés très rapidement, sans frais de port : vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*.

PLAYSTATION

SPYRO
OOOL SCARLETS 3
TOMB RAIDER 3
DEADWORLD L'EXCUSE D'ALICE
TOCA TOURING CARS 2
CRASH BANDICOOT 3
KNUCKLE OUT KING 99
GTA LONDON
PRO FINBALL BIG RACE USA
METAL GEAR SOLID
LES RAZMKRET
ASTERIX
POY POY 2
NEED FOR SPEED 4
MONACO GRAND PRIX 2
RIDGE RACER TYPE 4
TALEFU
WAKZUNE 2100
PUMA STREET SOCCER
SPORTS CAR GT...

ET AUSSI :

- ▶ RUBRIQUE HARDWARE
- ▶ RUBRIQUE MAC
- ▶ RUBRIQUE NINTENDO

PC

THE X FILES LE JEU

NEED FOR SPEED 3 Red Journal
MONACO GRAND PRIX 2
CAESAR 3
RAILROAD TYCOON 2
GULIN MC RAE RALLY
141 JUN 44
ANNO 1502
HALF-LIFE
TOMB RAIDER 3
MOTO RACER 2
COMBAT FLIGHT SIMULATOR
STAR WARS M'QUE BANQUER IN
THE SETTLERS 3
VALUUR'S GATE
PEUGEOT GRAND TOURING
SIM CITY 2000
CLOSE COMBAT 3 Le front russe
REQUIEM
TURCK 2
STAR TREK KLINGON
SOUTH PARK
FALCON 4.0
L'AMERZONE
LANDS OF LYRE 3
WAKZUNE 2100
TOCA 2 TOURING CARS
STAR WARS X-WING ALLIANCE
DELTA FORCE
COMMANDOS LE SENS DU POUVOIR
CIVILIZATION Call to power
STARCRRAFT EXTENSION
ALPHA CENTAURI
FIGHTER SQUADRON
VIPER RACING
ROLLER COASTER TYCOON
WORLD WAR 2 FIGHTERS
BETHKARZ
LES RAZMKRET
MYST-LIVEN : LA LEGENDE
AGE OF EMPIRES EXPANSION
SILVER
RESIDENT EVIL 2
RELAND GRARKIS 1999
IMPERIALISME 2...

UN CHOIX EXCEPTIONNEL DE JEUX ET CD-ROMS !



HARDWARE :
CONSOLES NINTENDO
CONSOLES PLAYSTATION



*Temps de connexion variable selon l'article



EIDOS TELEVISION

Beaucoup plus intéressant que le site de Eidos (www.eidosinteractive.com), voici le site de Eidos TV (répondez lui à la question que vous pose le navigateur, c'est de la bidouille). Face à une sorte de télévision, vous

pourrez choisir vos programmes : clips musicaux (petites animations), jeux (quiz sur Final Fantasy VII, par exemple), présentation des produits de l'éditeur, galeries « d'art ». Bien fait et original ! <http://www.eidosinteractive.com/etv/>

FALCON 4.0

Aucun doute, le site de Falcon 4.0 est moche. Mais, sur fond bleu azur, vous trouverez tout ce qui fait d'un site officiel un bon site : captures d'écran (apparaissant dans une fenêtre individuelle), fonds d'écran mais aussi news régulièrement mises à jour. Et parmi celles-ci, vous dénicheriez des conseils afin d'apprendre à maîtriser votre bête. <http://www.ubisoft.fr/site/falcon4/>

Vous réclamez cette page à cor et à cri. Alors, là voilà ! Chaque mois, vous découvrirez donc une sélection des meilleurs sites officiels mais également non officiels, touchant de près ou de loin au petit monde de la micro-informatique.

MOD CENTRAL HALF-LIFE

Si vous faites partie de ces joueurs qui affectionnent les modifications pour les quake-like (appelés mods) et que vous êtes Half-Life jusqu'au bout de la souris (Ndlr : vi vi !), allez donc voir sur ce site, il est complet et propose une collection exhaustive de fichiers à télécharger. Sinon, attendez, on les diffusera sur le CD ! <http://www.contaminated.net/modcentral/>



TACTICAL PLANET

Les fans de Rainbow Six, Spec Ops et autres Delta Force (et bientôt Flashpoint, hein les gars ?) en mal d'informations peuvent se rendre sur Tactical Planet, un site dédié aux simulateurs d'infanterie. Les webmasters sont tellement passionnés qu'ils obtiennent des infos de toute première fraîcheur sur Spec Ops 2, SWAT 3 ou Rogue Spear. Amateurs d'opérations spéciales virtuelles, à vos postes de combat ! Déroulez indispensable, <http://www.tacticalplanet.com>

• On n'en parle pas assez et pourtant ils font du bon boulot. Qui ? Mais les gars de la Ligue française des jeux vidéo, plutôt. Rejoignez-les sur le <http://fr.ligue-jeux.com>

• Ceux qui veulent des infos sur le cent-méga sur Half-Life tourné par des Anglais (voir News) vont sur <http://www.cosmocontrol.uk.com/Main.htm>. Dernière note : les news sont en anglais.

LIONHEAD STUDIOS

Le site officiel de Lionhead Studios vous permettra de découvrir l'ensemble de la production ludique de ce nouveau développeur... C'est-à-dire Black & White ! Le site regorge d'informations : scénario du jeu, captures d'écran, et j'en passe. Vous pourrez également relire les Diaries de Steve Jackson afin d'en savoir plus sur l'équipe de Peter Molyneux ! <http://www.lionhead.co.uk/>



STREET WARS

Une fois n'est pas coutume, le site officiel de Street Wars est disponible en trois langues : anglais, allemand et français. Parfait, pour les anglophobes ! En plus de la popote traditionnelle, vous trouverez dans les goodies des packs de screenshots et un économiseur d'écran à télécharger. D'accord, ça reste traditionnel... <http://www.streetwars.com/>

place.net



DRIVER DEPOT

Quoi ? Vous êtes tellement aimable avec Midtown Madness que vous l'avez déjà terminé ? Et vous en voulez encore ? Bah, allez donc voir le site non officiel de Driver où vous prendrez connaissance des dernières news et où

vous pourrez même télécharger quelques séquences vidéo et screenshots. Une bonne façon d'attendre ! <http://driver.telefragg.com/>

AVP NETWORK

Vous vous sentez seul dans l'espace ? Personne ne vous entend crier ? Allez donc sur AvP network, un site où vous trouverez plein de choses : du téléchargement, des guides, des astuces, des cheats, bref, le kit de survie pour ne pas finir en purée. En prime, vous trouverez des contacts de joueurs pour vous entretenir. <http://www.cruisecontrol.uk.com/Main.htm>

Sites non officiels

• Il faut croire qu'il y en a qui s'amusent avec Requiem. La preuve, ils ont créé un site à leur jeu favori : <http://requiem.cleffragged.com/>

• Voici l'adresse que tous les fans de Lords of Lore III doivent connaître

(enfin, s'il y en a...) : <http://www.westwood.com/games/lords3/news.html>. En choisissant d'entrer dans l'un des six mondes, vous accéderez à des informations, des screenshots et plein d'autres choses !

www.auckland.fr

t'y vas

t'en reviens pas



Tout vendre
et tout acheter
en toute simplicité

Auckland.fr est le site de vente aux enchères pour les passionnés et les collectionneurs qui souhaitent tout vendre et tout acheter en temps réel. Dynamique et conviviale, Auckland réunit au sein d'une même communauté ceux qui partagent leur passion : objets d'art, vinyles, infini-
ment jouets, vidéos, livres, HD, musique, antiquités... Objets de collection... Auckland propose à tous ses membres des forums de discussion et leur offre un service e-mail de der-
rière les scènes portatif.

**auc
land**

Votre pays des enchères



Ouf. On a évité le pire. C'est vrai, avec F-22 Lighting 3, les développeurs auraient pu abandonner l'accélération 3D pour revenir à leur terrible moteur Voxal Space. On l'a échappé belle, ils le réservent à la suite de Delta Force. Quel soulagement ! Alors après deux opus, que pouvaient-ils nous proposer de mieux qu'un simulateur de vol tout public et un serveur Multijoueur ultra-performant ? Eh bien ils se sont un peu cassé la tête, les p'tits gars, pour nous proposer des nouveautés. Et pas des moindres.

Lâchez les gaz

Tout d'abord, même si l'avion du jeu ne change pas et que les commandes sont globalement les mêmes (c'est-à-dire plutôt simples), le moteur 3D a été amélioré et gère le Glide et le Direct 3D. Bon, soyons directs : après Falcon 4 ou World War 2 Fighters, il est difficile d'être vraiment surpris. Il ne faut donc pas s'attendre à des graphismes révolutionnaires.

Au niveau des armes, si les Sidewinders et autre Amraam sont toujours de la partie (mais que ferait-on sans eux ?), un nouveau joujou fait son apparition : la bombe atomique ! On pourra donc raser des villes, griller des innocents et se rejouer Hiroshima sur son PC. D'ici à ce qu'on nous qualifie de dangereux maniaques des airs, il n'y a pas loin.

Pour le côté poétique, parlons plutôt de l'environnement climatique qui semble avoir été peaufiné : neige, pluie et vent contrarieront désormais le pilotage. Et comme si ça n'était pas suffisant, les perfor-

mances des avions seront influencées par les températures extrêmes : les F-22 ne réagissent effectivement pas de la même manière au-dessus du désert ou des glaces. Comme d'habitude, le Multijoueur a été très soigné puisque les parties pourront accueillir jusqu'à 120 joueurs sur le serveur Novaworld. Deathmatch, seul ou en équipes, et mode Coopératif sont annoncés. Mais surtout, un drôle de concours : tous les mercredis, un joueur mystérieux, le colonel Kamikaze, viendra jouer. Tous ceux qui l'abattront recevront un cadeau de la part de Novalogic ! Bref, ce F-22 Lighting 3 laisse présager une bonne surprise... ■

Luc-Santiago Rodriguez



Chez Novalogic, ils aiment bien deux choses : les moteurs 3D poussifs et la série des F-22 Lighting. Soucieux de prolonger les deux, ils s'apprêtent à nous livrer Delta Force 2, mais surtout F-22 Lighting 3 qui n'a pas de maigres ambitions !

Hiroshima mon amour

F-22 Lighting 3

FANATEC

Info web:
www.fanatec.com
SIMPLIFIEZ
VOS JEUX SUR PC
JOUEZ !



NE PERDEZ PLUS
DE TEMPS !



Contrôleurs de jeu

DRIVER DE JEUX
ET ACCESSOIRES
avec MULTIPOINT



JUST CLICK AND PLAY !

**DESORMAIS, JOUER SUR PC EST AUSSI
SIMPLE QUE JOUER SUR CONSOLE !**

GRÂCE AU MULTIPOINT FANATEC
CONNECTEZ JUSQU' À 4 JOUEURS
BRANCHEZ VOLANTS, JOYSTICKS,
MANETTES ETC...

LANCEMENT AUTOMATIQUE DES JEUX

LE CALIBRAGE ET LA PROGRAMMATION SONT AUTOMATIQUEMENT MÉMORISÉS.

PROGRAMMATION STANDARDISEE

INTERFACE DE PROGRAMMATION STANDARDISÉE POUR TOUS LES JOYSTICKS, MANETTES,
VOLANTS...

LANCEMENT DE LA MANETTE POUR TOUS LES JEUX

REGROUPEMENT DES JEUX PAR THÈMES OU CRÉATION PERSONNELLE.

CONSEILS D'UTILISATION:

Le calibrage des manettes non digitales n'est plus nécessaire. Facile d'utilisation !

Toutes les options de mise en place de la manette sous Direct X sont automatiquement appliquées quand le jeu est lancé.

Il programme toutes les manettes* de tous les fabricants grâce à l'interface standard.

En programmant les différents éléments avec les commandes du clavier, vous pouvez les utiliser même s'ils ne sont pas compatibles avec le jeu.

Tous les boutons peuvent être programmés à partir d'une seule commande ou d'une série de commandes en temps réel.

Toutes les manettes analogiques peuvent être maintenant programmées.

Le Game Commander offre une interface pour lancer et installer les jeux. Tous les jeux peuvent être regroupés et lancés en cliquant 2 fois.

Il est compatible avec toutes les manettes (compatibles Direct X, USB également) !

*Une minorité de manettes avec connecteurs pour Direct X ne sont pas compatibles. Cependant la configuration automatique et les associations de touches fonctionnent avec tous les types de manettes.

A lors bleussaille, on veut s'engager ? Quelle bonne idée. On a justement besoin de gars sérieux, pleins de bonne volonté et qui n'ont pas froid aux yeux pour s'occuper de nos chars, Jeep et autres hélicos. C'est qu'en ce moment, ça barde sérieux avec les Chinois. Ces faces de citron n'ont rien trouvé de mieux que de nous contrarier, nous, les Russes et les Américains, les deux plus puissantes nations de 2015. Il est évident qu'on ne va pas rester sans réagir et qu'il va falloir prendre des mesures draconiennes. Bon, si vraiment vous avez un problème, vous pourrez toujours aller combattre aux côtés de ces *û\$!^!\$^+ d'Orientaux, mais personnellement, je ne vous le conseille pas. Le théâtre des opérations sera quant à lui représenté en 3D. Vous n'aurez donc aucune excuse si vous ne comprenez rien. Ne cherchez pas les usines à chars ou les collecteurs de ressources, il n'y en aura pas. Dans Force 21, il faudra se débrouiller avec ce que le chef nous accorde au départ, comme dans Myth. Alors il faudra bien réfléchir avant d'agir pour ne pas sacrifier ses unités. Au moins, avec le général Frederick M. Franks, qui a supervisé le développement du jeu, on est sûr que Force 21 ne sera pas un jeu de lopettes. Et puis un wargame en temps réel, c'est



vrai que c'est pas courant. En dépit d'un thème qui ne s'y prête pas, Force 21 semble assez convivial et simple à prendre en main : l'interface comporte peu de boutons, tout est géré à la souris, de manière à ce que le joueur se concentre sur l'aspect tactique. Au niveau réalisation, on peut s'attendre à quelque chose de bien puisque l'accélération 3D a été mise à profit avec talent. Bon, c'est un peu statique mais au moins, on ne sera pas déconcentré par des vols de corbeaux. Bref, ceux qui sont intéressés peuvent déjà sortir leur uniforme de la naphthaline et commencer leurs pompes. Rompez. ■

Luc-Santiago Rodriguez



Ça coulbé de source : faire superviser un gros jeu de guerre par un officier de l'armée américaine. C'est maintenant chose faite avec Force 21, un wargame mental et tactique qui promet de sérieux « carnouches ». Garabarde à vous !



Le retour du panaché

Force 21

Portrait

Louis Castle

Voici l'une des figures les plus charismatiques du milieu, un emblème vivant de Las Vegas, la cité des jeux. Et malgré plus de 15 ans de bons et loyaux services, Louis Castle reste toujours aussi passionné lorsqu'il parle de jeux vidéo...

Louis Castle est une des deux figures de légende de Westwood Studios, l'autre grand monsieur étant Brett Sperry. Il y a près de 15 ans, en créant Westwood Associates, Louis et son compère ont commencé à développer des jeux dans un garage, perdu en plein désert du Nevada, à Las Vegas. Commencant avec des conversions Apple et Commodore 64 (une manie chez les développeurs), ils ont ensuite investi le marché du PC, et de bien belle manière. Parmi les titres développés, on retrouve des jeux comme BattleTech 1 et 2 (édité par Activision/Infocom), mais aussi Eye of the Beholder 1 et 2 (chezSSI), sans oublier Dragon Strike (lui aussi chezSSI), dans lequel vous chevauchiez un dragon dans des décors en 3D (un aïeul de Drakan quoi !). Aujourd'hui, « executive vice president » (ça le fait sur une carte de visite, non ?), il est aussi directeur artistique au sein de Westwood. D'ailleurs, lorsqu'on lui demande s'il se considère comme un artiste qui programme ou un programmeur qui dessine, Louis choisit la première formule. Il faut dire que jusqu'au début des années 90, il dessinait encore des Artworks pour les jeux Westwood ! Mais Louis est passé par tous les stades du développement : concepteur de jeu, chef de produit, programmeur, graphiste... Cela lui permet de rester très proche de ses équipes et de mieux comprendre les problèmes et les aspirations de chacun. À ce propos, sa politique de gestion des ressources humaines est étonnante. Pour Louis, le succès de Westwood Studios revient entièrement à ses employés et c'est sûrement parce que ces derniers sont heureux au sein de leur entreprise que le tout premier est encore là ! Encore maintenant, Louis trouve le temps de se consacrer au suivi de certains jeux, ayant par exemple été le principal instigateur de Blade Runner. Actuellement, il s'oc-

cupe de très près du projet répondant au nom de code C&C : Commando, le premier produit de l'univers Command & Conquer qui sera entièrement en 3D. Un jeu d'action, pour jouer seul et en Multijoueur, qui devrait rivaliser avec les Team Fortress 2, Unreal Tournament et autre Quake III, avec un sérieux avantage pour lui : un univers complexe et connu de tous ! ■

Didier Latil



Fiche d'identité

Nom Castle / Prénoms Louis / Date de naissance 1/10/65 / Nationalité américaine
 Situation de famille marié, trois enfants / Études universitaires /
 Jeux majeurs développés C&C, Commando / Passions les arts, les jeux, l'escalade
 et quelques autres sports extrêmes

VOUS AVEZ VU LE FILM,
VOUS CONNAISSEZ LA LÉGENDE...

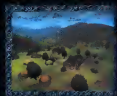


"ILS PEUVENT NOUS ÔTER LA VIE,
MAIS ILS NE NOUS ÔTERONT
JAMAIS NOTRE LIBERTÉ !"

Tiré du film de MEL GIBSON couronné par
5 Oscars, le jeu **BRAVEHEART** vous entraîne dans
la lutte héroïque et épopée que menèrent
WILLIAM WALLACE et les clans d'Écosse pour
vaincre l'envahisseur Anglais et conquérir leur liberté.

CARACTÉRISTIQUES

- Simule le temps réel et combat intelligent en 3D.
- Un monde, dix unités et 30 types de ressources.
- L'unicité des terres d'Écosse et d'Angleterre vous offrent plus des stratégies possibles.
- Combats de nuit comme de jour, effets climatiques et variations saisonnières.
- Simule en temps réel 3 à 6 joueurs, le contrôle de toute une armée ou d'un seul homme.
- Séquences vidéo et dialogues inédits sur le film.



Discworld, le jeu de rôle et de stratégie
sur PC et PS2. 1999. 100 pages. 19,90 €.



...IL EST TEMPS DE VIVRE L'ÉPOPÉE !

Braveheart™

"UN JEU DE STRATÉGIE
COMPLÈTE À GRANDE
ÉCHELLE, DANS SON
ÉPIQUE COMME DANS LE
NOMBRE DES BELLIGÉRANTS
ATTENDUS SUR LE CHAMP
DE BATAILLE."

joystick



"DES PHASES DE GESTION
DÉTAILLÉES ET COMPLEXES.
UN MÉTIER ORIGINAL
POUR LES COMBATS
"TEMPS RÉEL"."

PC JEUX



Russell Shaw est entré dans l'univers de la musique en tant qu'ingénieur pour des stars comme Bill Wyman (ex-bassiste des Rolling Stones), Cliff Richard ou Chris Rea. Il a aussi travaillé sur la musique de *Thunderbirds*, une série culte de science-fiction diffusée en Angleterre. Mais étant un joueur invétéré et un fan de Techno, il était inévitable qu'il finisse dans le monde du jeu vidéo. En 1992, il a rejoint Peter chez Bullfrog, s'occupant de l'ambiance sonore de *Syndicate*, *Theme Park*, *Magic Carpet*, *Hi-Octane*, *Gene Wars*, *Syndicate Wars*, *Theme Hospital*, *Dungeon Keeper* et *Populous 3*. C'est le seul membre de l'équipe à posséder une

pièce qui ferme. Ses vitres sont totalement opaques, tant et si bien qu'il ne sait jamais s'il fait jour ou nuit dehors. Des profondeurs de son studio, qu'il a d'ailleurs conçu et construit lui-même, Russel compose, crée et compile les sons qui feront de *Black & White* une expérience audio inoubliable.

« Ma journée chez Lionhead, raconte Russel, commence par une tasse de café et la lecture du forum de discussion de Lionhead ainsi que de mes mails. Ensuite, le choix s'offre à moi : la programmation des bibliothèques de sons, les effets spéciaux ou la composition des musiques. Peter m'a appris à programmer en C, il y a 6 ans de cela, et progressivement, j'ai appris toutes les subtilités du C++. Cela m'aide énormément pour comprendre les limitations audio imposées aux jeux actuels et à mieux contrôler le rendu final. Cela me permet également de tester complètement les produits de sociétés telles que Creative Labs ou Qsound, qui nous envoient régulièrement leurs tout derniers matériels pour évaluation. Je peux faire des tests, notamment avec les



Un bon jeu et une bonne équipe ne sont rien sans un département audio de qualité, mais comme trop souvent, la star du studio Lionhead reste la main médiatisée du groupe. Et pourtant, comme pour le reste de l'équipe, elle possède une sérieuse expérience...



Lionhead, une épopée !

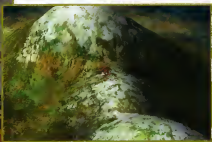
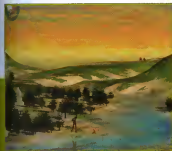


technologies d'effets Surround implémentées dans des API développées par d'autres développeurs [ridr : Ah, d'accord...], ce qui ne m'oblige pas à attendre qu'un de nos propres programmeurs soit disponible.

Compositeur audio

« Mon job implique une observation efficace des animations ou objets à sonoriser afin d'aboutir à une adéquation entre les deux. Les critères sont simples : le son doit vraiment donner l'impression de sortir de l'objet et il doit être original. Or, si créer des sons inédits n'est pas très difficile, créer de bons sons inédits l'est beaucoup plus ! Généralement, je me balade à travers mes bibliothèques sonores sur CD, en cherchant des bruits modifiables ou combinables. Si je ne trouve pas, je dois alors me montrer vraiment créatif, à l'aide d'un micro et d'un enregistreur. Pour les musiques, je commence en fait avec une idée bien précise, le reste de la journée étant une quête délicate pour arriver au résultat final... qui n'a d'ailleurs parfois plus grand-chose à voir avec le concept original !

» Black & White sera différent de tout ce que j'ai pu faire jusqu'ici. Chaque région de la carte possède plusieurs alignements (bon, mauvais, etc.), diverses



tribus et des événements variables. Tout ceci transparaîtra dans le thème musical qui changera en permanence. Par exemple, si vous passez d'une tribu maléfique à une autre pacifique, vous ressentirez un malaise puis un apaisement. Le changement d'une musique à l'autre se fera en douceur, les percussions et instruments étant modifiés dynamiquement. » Ce sera donc un univers sonore unique, dans lequel chaque objet (environ 10 000) aura un son variant selon l'action, le lieu, la situation... Ainsi, dans les niveaux les plus élevés, vous n'entendrez que le souffle du vent et les croassements des corbeaux. En vous rapprochant énormément du sol et dans un village, vous entendrez les grognements des cochons, les gens qui se saluent... Peut-être entendrez-vous même, au loin, le pas lourd d'une créature gigantesque ? Encore plus près d'une de vos créatures, vous entendrez sa respiration, ses toussotements... C'est l'exemple type du degré de détail sonore qui a été atteint avec Black & White. Personne n'est allé aussi loin et je pense franchement que cela ajoutera au réalisme du jeu. ■

© 1999 Steve Jackson



BD CULTE

La main de l'homme mort



Hermann est l'un des derniers dinosaures (rien de péjoratif là-dedans) de la BD qui nous tient encore en haleine. Après une carrière impressionnante, il n'a pas hésité à se mettre à nouveau en porte-à-faux. En effet, depuis *Sarajevo-Tango*, excellent brûlot sur la guerre en ex-Yugoslavie, Hermann est passé à la couleur directe. Ce procédé difficile transforme chacune de ses planches en un petit bijou visuel. Et l'homme ne s'arrête pas là. Le découpage de ce western est une pure merveille et l'histoire, splendide. Indispensable ! On a tué Wild Bill Hermann - Dupuis env. 80 F.

JEU DE CARTES

Quand votre cœur fait Zoon !

Un principe simple : deux équipes de créatures débiles qui s'affrontent. Matériel de jeu : une trentaine de cartes. Un zest de tactique, un brin de hasard, des règles épurées mais efficaces et vous obtenez un bon petit jeu de cartes rapide et drôle, et qui s'emmène partout. Réservé à deux joueurs, Zoon est donc idéal pour les vacances.

Zoon - L'édition du Yéti - env. 30 F.



EXTENSION L5A

Barbare laqué

Les courageux aventuriers qui rêvent d'aller explorer l'Outremonde seront servis : ce scénario pour personnages expérimentés (niveau 3 minimum) est riche en dangers et en énigmes. Il faudra faire preuve de beaucoup de diplomatie et de jugeote pour espérer remplir une mission d'importance confiée par un très haut personnage. Une bonne extension. Le Crépuscule de l'honneur - Pour Légendes des Cinq Anneaux Asmodée Ed. - env. 80 F.



BD FANTASY

Fantaisie médiévale

Cette intégrale rassemble les trois aventures du lutin Fuzz, du guerrier Kompilor et d'un archaïsme drôlement puissant. Bon, c'est du vu et du revu, on se croirait dans Le Seigneur des Anneaux illustré, mais la bonne humeur générale et les essentiels de la fantasy étant présents, on se laisse embarquer. Les tout jeunes apprécieront particulièrement.

Les 3 Quêtes d'Hypercondrie - T 1, 2, 3 - Toti & Cailloteau - Vents d'Ouest - env. 150 F.



Les loups de la terreur



Le débat n'est pas neuf : qui, de l'homme ou de la bête est le plus sauvage ? Béatrice Nicodème répond à la question avec élégance dans ce roman d'aventures où une jeune aristocrate affronte son destin pendant la Terreur. Chargée de débarrasser les forêts bretonnes de ses loups, elle subira les affres d'une terrible fatalité et la cruauté des hommes. Ce roman sur la terreur est un authentique bon moment de lecture. Béatrice Nicodème Labyrinthes - env. 40 F.

Sanguine sur toile



Cocorico, le premier polar interneute intelligent est français ! À travers l'histoire d'un jeune consultant dont un fou tente de détruire la vie par e-mail, Alain Bron nous livre une intrigue dense et originale, très loin des habituels fantasmes nourris par le Web. Ceux qui connaissent bien le milieu de l'informatique pourront en outre mettre des noms sur certains des personnages de ce roman à clés ! Alain Bron - Le Choucas noir - env. 80 F.

Longwor, l'archipel-monde



Alimentaire mon cher Watson



Un Sherlock Holmes imbu de sa personne et avide de reconnaissance, un Dr Watson gûleur, porté sur le whisky et volontiers irrespectueux : on peut dire que les auteurs s'en sont donné à cœur joie. Ces petites aventures laissent autant de place à l'humour qu'à mystère, et on y retrouve ce qui fait le charme des nouvelles : science, Moriarty et Angleterre victorienne. Tout cela est fait dans les règles de l'art et on en redemande ! **Baker Street : Sherlock Holmes n'a peur de rien** Delcourt - env. 60 F.

Ninie, po'd chien

Ninie Rezerjoude fait partie de ces héroïnes musclées aux réparties cinglantes. Cette flaque, plutôt gironde, évolue dans un univers « cyberpunkisé » agréablement mis en œuvre par le trait souple de Yoann. Seul point noir de cet album, une mise en couleur dégueulasse (imprimeur, « photoshopiste » ?) qui gâche un peu l'ensemble. **Domage car Delcourt propose le catalogue le plus intéressant de ces cinq derniers mois.** **Ninie Rezerjoude - Omon & Yoann Delcourt** - env. 80 F.



VIDEO

Cœur de dragon

Si vous avez toujours rêvé de tout savoir sur les dragons et les créatures fabuleuses sans avoir jamais osé le demander, ce doc est fait pour vous. Des racines du mythe au traitement moderne, on saura tout, et même pourquoi on représente souvent les dragons sur des tas d'or ! Très bien réalisé, riche en infos et pas cher, cette cassette vidéo est idéale pour parfaire ses connaissances !

Monstres et dragons - L.C.J. - env. 130 F.



BD BOUM BOUM

À feu et à sang

Des serial killers engagés par des juges masqués, chargés d'éliminer la racaille de New York : il n'en faut pas plus aux auteurs pour pondre une histoire hyper violente et allant à l'essentiel. On ne peut contester l'énergie du trait et de l'action, ni l'efficacité de la BD mais cette succession de séquences choc risque de surtout plaire aux fans de films d'action.

Lex : La loi du Talien - Froideval & Colignon Zenda - env. 80 F.



À la fin du XIX^e, un jeune inventeur se rend chez les Indes Sovaki pour engager les meilleurs alchimistes. Son but ? Atteindre le mythe ultime, l'archipel hors du temps, où règnent intrigues et magie. L'un des clichés, *Baker Street* parvient à créer un univers d'heroic-fantasy à part, peuplé de personnages vivants et d'un bestiaire unique, le tout porté par un style lumineux. À peine le livre refermé, on ne souhaite qu'une chose : la suite. **D. Duclos - Rivages/fantasy** - env. 140 F.



L'ivresse du démon

Andrew Klavan

L'ivresse du démon

Les fans de thrillers encyclopédiques et gothiques seront ravis : dans ce livre où un inquisiteur personnage tente de s'emparer de mystérieux tableaux, se bousculent manuscrits anciens, vieux cimetières, manoirs et enlèvements. L'intrigue prend ses racines au Moyen Âge et le suspense est saupoudré de surnaturel ! D'un plaisir de lecture ! **Domage** cependant que l'histoire se traîne parfois. **Andrew Klavan - J.-C. Lattes / Suspense & Cie** env. 130 F.



Nuit intérieure

Nancy Baker
Nuit intérieure

En nous racontant l'histoire d'une étudiante qui a le choix entre devenir une vampire ou mourir, Nancy Baker nettoie la moisissure qui commençait à recouvrir nos amis à grandes dents. Elle les fait même entrer tête haute dans le XIX^e siècle. Goût du sang, capitalisme sauvage et snuff movies se mêlent ici pour notre plus grand plaisir. Amateurs de gothique pas bête, sautez à la gorge de ce bouquin ! **Nancy Baker - J'ai Lu Ténébres** - env. 40 F.

EXTENSION DEADLANDS

Shérif fais-moi peur !



On se demande pourquoi on ne l'a pas eu plus tôt ! Ce supplément détaille tout ce qui fait le charme de l'Ouest sauvage : shérifs, marshals, Pinkerton, agents secrets, chasseurs de prime et autres représentants de la loi. Mais ce n'est pas tout ! On y découvre aussi deux classes de personnages : le pistolero et le sortilero, ainsi que plein de revolvers et un bon scénario. En bref, une extension chaudement recommandée. **Au nom de la loi (Deadlands) Multisim – env. 170 F.**

Suicide mode d'emploi

Lorsqu'on en a marre de la vie et qu'on a envie d'en finir, il y a mieux à faire que de se suicider : l'agence Exit s'occupe de tout ! Une jeune texeuse de jeux vidéo au bout du rouleau fait donc appel à ses services et devient une meurtrière, car pour être suicidé, il faut tuer avant ! Un scénario très original et des dessins acceptables font de cette BD une bonne surprise.

Exit – Werber et Mounier – Albin Michel env. 60 F.



B.C.

Moutons de tous pays...

Les éditions Glénat, pour fêter leurs 30 ans d'édition, rééditent certains albums ayant marqué leur histoire. Parmi un choix quelque peu curieux (Vic Valence ; un Bourgeois faiblard...), surgit *Le Baron noir*. Étonnamment, cette excellente bande animalière, fustigeant les travers de la société française des années 80, n'a rien perdu de sa verve. À redécouvrir. **Le Baron noir – Got & Pétillon – Glénat – Prix : N.C.**

EXTENSION POLARIS

Comme un poisson hors de l'eau

Alors que les règles de Polaris et leurs précédents suppléments nous ont habitués à évoluer sous l'eau, celui-ci se propose de fournir au maître de jeu de quoi attirer ses joueurs à la surface. Une description détaillée de la faune et de la flore, du nouveau matériel (armures, flingues, crème solaire...), des règles de création de personnages nés à l'extérieur, tout est là pour donner à Polaris une nouvelle dimension. Debout les crabes, la mer monte !

Surface – Pour Polaris – Halloween Concept – Prix : N.C.



Le château noir



Voici le deuxième tome de La Compagnie noire et quelle heureuse surprise ! *Fin* le style lourd et les descriptions à rallonge ! La célèbre Compagnie noire se frotte cette fois-ci au mal absolu incarné sous la forme d'un château. On continue dans l'heroic fantasy sombre et glaquant, entre cadavres détrempés et zombification de jeunes donzelles, entre démembrements et assassinats en règle. Le château noir est en tous points excellent. **Glen Cook – Éd. L'Atalante env. 110 F.**

Polgara la sorcière I & II



Mauvaise nouvelle. Pour apprécier ces deux tomes, il faut s'être déjà tapé La Belgarade (Pocket SF, 5 tomes), La Mallorée (Pocket SF, 5 tomes) et Belgarath le sorcier (2 tomes). Autre mauvaise nouvelle. Deux bouquins à 140 F chaque, ça fait cher. Bonne nouvelle. David et Leigh Eddings écrivent juste, dans un style fluide, et content une histoire passionnante. Ces deux Polgara la sorcière ne dérogent pas à la règle. Trois mille ans d'histoire de ce monde divisé par les guerres divines sont retracés. Polgara raconte son histoire, son apprentissage de la magie, sa vision féminine du monde, ses agissements pour sauver les hommes et pour détruire Tarak, le dieu maléfique. Il faut dire que vivre éternellement laisse pas mal de temps libre. Avec ces deux livres s'achève une magnifique saga qui est l'une des plus réussies de la littérature fantastique. **David et Leigh Eddings – Éditions Rendez-Vous ailleurs – env. 140 F/tome.**

Une seule quête, le pouvoir.
Une seule stratégie, la victoire.

Chroniques de la Lune Noire

Stratégie et compétence au cœur de l'Empire de Lhyun

Adaptez à travers l'histoire de la série culte des fans d'Anime-Fantasy un jeu de stratégie-militaire qui vous mènera au cœur d'une épiquissime bataille entre 4 camps rivaux partageant une même ambition : régner sur le pays. En ce monde où la lutte, chaque camp dispose d'unités spécifiques maîtrisant la force, la ruse, les armées ou la magie, et toutes résolues pour le triomphe de victoire.

Choisissez votre camp et menez à bien 3 camps pour 4 scénarios distincts à traversant plus d'une centaine de missions différentes, concluez des alliances avec les 3 camps ennemis et développez la stratégie. L'impensable devient réalité dans les trépassaux aux graphismes superlatifs.

Mode tutorial, à sélect de niveau • DISPONIBLE SUR CD-ROM PC



Adapté de la série d'Anime
de Studio Ghibli, les trépassaux de victoire.



INTERACTIVE

www.cryo-interactive.com • 2015 - Tous droits réservés

Manettes et volant Interact

Depuis quelque temps, ça bouge dans le petit monde des contrôleurs de jeux et chaque constructeur y va de sa petite innovation technologique. Encore peu connu en France, Interact nous livre une flopée de manettes et volants en tous genres pour notre plus grand plaisir.

Depuis que la fée Microsoft s'est penchée sur le problème des joysticks et des volants, et leur a enfin apporté la qualité qu'ils méritaient, on observe une certaine amélioration générale des contrôleurs de jeux. On retrouve d'ailleurs ce phénomène chez Interact qui nous propose une série de manettes et autres joyeusetés assez alléchantes. Pour commencer tout en splendeur, attaquons par le V4 Force Feedback, qui comme son nom l'indique est un volant à retour de force. Il faut savoir que le monde des volants à retour de force est partagé en deux, il y a ceux qui intègrent la technologie à engrenage de Microsoft et ceux qui intègrent la technologie par câble d'acier I-Force de Immersion. Le V4, lui, a adopté la technologie made in Microsoft, via Direct Input. Et cela se fait évidemment bien ressentir, il dépasse même le volant Sidewinder de Microsoft dans la puissance des effets. Car le V4 Force Feedback n'a pas été construit pour les mauviettes ou les bras cassés. Quelques tours de circuit dans NFS IV avec les réglages au maximum vous mettront les bras à genoux, si j'ose dire. Enfin un volant qu'il ne faut pas tenir du bout des doigts pour ressentir le moindre effet. De plus, ceux-ci ont l'avantage d'être suffisamment variés, même si on atteint pas la qualité et la finesse des effets que l'on obtient avec la technologie I-Force. Dans NFS IV qui est un des rares jeux à

utiliser aussi efficacement le retour de force, les sensations sont tout simplement fantastiques. On ressent les vibrations du moteur en fonction du régime, chaque collision est sanctionnée par un choc violent et la nature du revêtement (terre, plancher ou route) est fidèlement transmise au volant. Les passages dans les rues pavées sont un vrai régal. Et tout cela sans aucun temps de réponse perceptible. Bref, côté retour de force, rien à redire. Malgré tout, on ne peut que regretter que cette perfection soit gâchée par l'ergonomie générale du V4. À commencer par sa hauteur, en effet, si vous faites moins de 1m60, vous verrez votre écran à travers le volant. Et cela même dans la position la plus basse possible, qui soit dit en passant est très inconfortable. On notera aussi les boutons, pas franchement agréables au toucher, ainsi que le POV qui n'est pas très accessible. Côté pédalier, ce n'est pas non plus un modèle du genre mais on a vu pire. Enfin, le V4 Force Feedback se rattrape toutefois par deux points : le système de fixation, assez pratique, et surtout son prix, (environ 1000 F), un des moins chers de sa catégorie. Bref, le V4 est dans l'ensemble un assez bon volant qui conviendra aux petits budgets. On ne s'étendra par contre pas sur le volant classique V3 qui lui, n'a que peu d'intérêt, voire pas du tout. C'est en effet un des pires volants que nous ayons testés. Rien que son aspect, dans le plus pur style

PC Power Pad Pro

Constructeur : Interact.

Caractéristiques techniques : molette des gaz, gamepad, Point of View, 8 boutons, connexion sur carte son.

Prix :
env. 150 F.



★★★★★

Ultra Racer PC

Constructeur : Interact.

Caractéristiques techniques : gamepad, mini volant, 4 boutons, connexion sur carte son.

Prix : env. 300 F.



★★★★★

« toc », dissuadera tout acquiesseur potentiel. Interact a aussi pensé à ceux qui n'ont pas les moyens, ou l'espace, pour s'acheter un tel volant. Cette solution miracle et innovante se présente sous la forme de deux manettes : le FX Racing Wheel et l'Ultra Racer PC. Le premier n'est rien d'autre qu'un hybride entre un gamepad et... un volant à retour de force. Il se présente sous la forme d'une banane élancée comprenant sept boutons, une gâchette pour les gaz ainsi qu'un mini volant sur le côté droit. Et si de prime abord on aurait tendance à considérer la chose comme une pure fantaisie franchement inutile, on change vite d'avis après la première utilisation. Car le FX Racing Wheel est vraiment une manette à retour de force et vous fera ressentir tous les

effets que l'on peut ressentir avec un volant ou un joystick, la puissance en moins évidemment. C'est à mon goût l'une des meilleures manettes destinées au jeu de course. Cette petite merveille a de plus l'avantage de ne pas être cher (environ 300 F). Et si cela était encore trop cher ou que le retour de force vous donne des boutons, Interact a encore pensé à vous avec l'Ultra Racer PC, (moins de 200 F). Il s'agit d'une sorte de gamepad triangulaire intégrant un mini volant en mousse, très agréable à manipuler. Sa course est suffisamment ample et souple pour que l'Ultra Racer rivalise de maniabilité avec un volant normal. Il comporte également quatre boutons relativement bien disposés. Et pour couronner le tout, il est doté d'une manette des gaz sous forme

de gâchette, très pratique pour les jeux de course. Et effectivement, que ce soit dans Need For Speed IV ou dans Racer, de LucasArts, l'Ultra Racer démontre qu'il n'est pas qu'un gadget et qu'il peut avantageusement remplacer un joystick ou un volant. De plus, cette gâchette peut fonctionner sous deux modes différents. Soit en temps que manette des gaz, soit en temps qu'axe vertical, ce qui permet à l'Ultra Racer PC de pouvoir aussi servir dans d'autres types de jeux que les courses de voitures.

Enfin, dans un registre plus classique, Interact propose également le PC Power Pad Pro. Un gamepad assez bien réussi qui intègre notamment un POV et une manette des gaz. ■

Philippe Ramelet

V3

Constructeur : Interact.

Caractéristiques techniques : volant, leviers de vitesse, 8 boutons, pédaler, connexion sur carte son.

Prix : env. 450 F.



V4 Force Feedback

Constructeur : Interact.

caractéristiques techniques : volant à retour de force, leviers de vitesse, 8 boutons, pédaler, connexion sur carte son.

Prix : env. 1000 F.



FX Racing Wheel

constructeur : Interact

caractéristiques techniques : gamepad à retour de force, mini volant, 7 boutons, connexion sur carte son.

Prix : env. 300 F.



Hotmail

msn

Matrox MGA G400

Maître incontesté de la 2D, Matrox avait vu l'année dernière son règne menacé par les cartes 2D/3D de la concurrence. Après le demi-succès du G200, il revient aujourd'hui en force avec le G400, un chip tout en puissance mais aussi en finesse.

Tout le monde se souvient de la G200 qui équipe encore nombre de nos PC. Sortie durant l'été dernier, celle-ci avait fait impression car il s'agissait non seulement du grand retour Matrox mais aussi de la première carte 2D/3D digne de ce nom.

Le G200 était en effet un chip qui offrait une qualité visuelle encore jamais observée, que ce soit sur une Ati Rage Pro ou une Riva 128. En vitesse on atteignait le niveau d'une Voodoo 2 dans les jeux n'utilisant pas le *multitexturing*. Bref, le G200 était une réussite, mais qui fut un peu tardive, car peu de temps après arrivait le Riva TNT qui dépassait tout ce que l'on avait pu voir jusqu'à présent. Pour rétablir le tir et se mettre au moins au niveau des meilleures cartes actuelles, le G400 arrive presque un an après la sortie du G200.

Côté technique, le G400 reprend l'architecture Dual Bus du G200. C'est-à-dire qu'il utilise en fait deux bus de 128 bits chacun, l'un gérant les entrées, l'autres les sorties. On arrive donc au

final à l'équivalent d'un bus 256 bits bidirectionnel, ce qui est à l'heure actuelle inédit dans le monde des cartes graphiques. Le TNT 2 ou le Rage 128 ne fonctionnant qu'avec un seul bus 128 bits. Par ailleurs, le G400 est l'un des premiers chips, avec le TNT 2 et le Savage 4, à gérer l'AGP en mode 4x.

Pour ce qui est de la 2D, domaine privilégié du constructeur, Matrox s'est même permis d'innover. En effet, et c'est l'une des cartes maîtresses de cette carte, la G400 intègre la technologie Dual Head. Sous ce terme barbare se cache en fait un concept très simple, connu depuis quelques temps déjà chez les professionnels de l'image. Avec une seule carte à base de G400, on peut en effet utiliser deux écrans, alors qu'il fallait deux cartes jusqu'à présent, ou une carte très haut de gamme. Cette technique est bien sûr plus adaptée au monde professionnel qu'au jeu. Mais après tout, pourquoi ne pas en profiter aussi dans notre activité préférée ? L'exemple le plus frappant est celui de Flight Simulator de Microsoft.

Vous pouvez en effet mettre une fenêtre du jeu différente sur chaque écran et ainsi disposer de plusieurs vues en même temps, ou encore laisser un écran dédié à Windows, sur lequel vous pourrez continuer à surfer pendant le vol. Attention toutefois, cet exemple n'est pas applicable à tous les jeux car certains d'entre eux obligent le deuxième écran à se « mettre en noir ».

On regrettera aussi que le G400 n'accélère pas vraiment la décompression MPEG-2, il sera donc impossible de sortir un signal DVD sur un écran, et de faire autre chose sur l'autre. Côté vidéo d'ailleurs, la carte ne gérant pas le motion compensation ou l'IDCT, il faudra un processeur moyen, Pentium II-333 minimum, pour décompresser du MPEG2. Enfin, ce système est quand même assez souple et modulable puisqu'il permet d'utiliser deux écrans à tube cathodique, ou encore un écran et une télé, un écran et un écran plat ou encore deux écrans plats.

Mais venons-en aux choses sérieuses, c'est-

Est-ce que MSN Hotmail est une messagerie rote ?

Non, absolument pas, c'est votre e-mail gratuit.

www.hotmail.fr Microsoft

édre la 3D. Et de ce côté-là, le G400 est également bien garni. Il supporte pratiquement toutes les dernières fonctions à la mode. Il est donc capable d'afficher une scène en couleurs 32 bits, ce qui permet d'éviter toute dégradation de couleurs au niveau des dégradés, des effets de lumière ou de transparence. Pour l'instant, l'intérêt du 32 bits dans les jeux actuels n'est pas flagrant et n'apporte pas vraiment un « plus » exceptionnel. C'est pourquoi il est sage de ne l'activer que si les performances ne s'en ressentent pas trop. Mais à ce niveau-là, le G400 est bien paré puisqu'il arrive un peu au-dessus du TNT 2 et du Rage 128. Le Z-Buffer, qui stocke la donnée de profondeur des différents éléments de la scène 3D, peut également être utilisé sur une profondeur de 32 bits. Le G400 peut bien entendu manipuler de larges textures, atteignant des tailles de 2 048 x 2 048 pixels. Il est en revanche regrettable que Matrox n'ait pas jugé bon d'intégrer le S3TC, une méthode de compression des textures qui permet de manipuler des textures de grande taille.

Mais cet « oubli » est pour le moment pardonné car jusqu'à aujourd'hui, aucun jeu n'utilise cette technique.

Mais ce n'est pas encore fini, car Matrox nous apporte une fonction encore plus forte que le *bump mapping* : l'environnement *bump mapping*. Contrairement au *bump mapping* classique, celui-ci définit un niveau de *bump* pour chaque point de l'image, ce qui permet d'atteindre un rendu de très haute qualité et des effets spéciaux inédits. Comme les vagues et la surface de l'eau dans *Expendable* par exemple. Bref, que ce soit du côté 2D, excellent, ou 3D, du niveau du TNT 2 ou plus, le G400 est un très bon chip.

Il y aura deux types de cartes, uniquement distribuées par Matrox, disponibles et munies de processeurs différemment cadencés. Ainsi, le G400 « standard » est cadencé à 130 MHz environ et dispose d'un RAMDAC à 300 MHz, et le G400 Max qui sera environ 30 % plus rapide, mais beaucoup plus cher. ■

Philippe Ramelet

MGA G400

Genre : processeur 2D/3D.

Constructeur : Matrox.

Librairie : OpenGL, Direct 3D.

Déclinaisons : MGA G400

(env. 1 300 F), MGA G400 Max

(env. 2 050 F).



PC GAMER

SALLE RÉSEAU

21 ordinateurs

PROCHAINEMENT
**OUVERTURE
À NÎMES**
D'UNE SALLE PC GAMER
2, RUE NATIONALE
Tél : 04 66 76 27 85

CONNEXION
CABLE INTERNET

- Jeux vidéos : Neufs et Occasions
- Imports US
- Achat - Vente Echange

de
20 à 30 F
de l'heure

1 jeu acheté = 1 heure
de réseau offerte

17, rue de Jussieu - 75005 Paris - Tél. : 01 45 67 03 49
Du lundi au samedi de 10h à 24h • Jours Fériés : de 14h à 24h

multiplayer

Que la lumière Swat !



Une petite équipe de fondeurs prépare depuis plusieurs mois un MOD pour Half-Life, qui devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes : **The Sherman Project**. Il ne propose rien de moins que de jouer à Rainbow Six avec le hit de Sierra.

Au programme donc, une refonte des dégâts, des armes, des skins et des cartes tactiques dont certaines sont des copies conformes de celles de Rainbow Six ! On jouera donc des équipes du Swat qui s'affronteront en équipes. On attend ça avec la plus grande impatience. Allez donc voir sur <http://www.planethalf.com/>

sherman/, pour des nouvelles fraîches et pour télécharger ce MOD très prometteur ! ■

Infantry-nité

Le Web fait peut-être avancer la communication entre les hommes mais pour



ce qui est du pacifisme, c'est moyen ! Nouvelle preuve pour ce dossier accablant, **Infantry**, successeur de Subspace dans l'écurie Virgin Interactive, qui va nous mettre dans la peau de braves soldats s'entretenant en deathmatches virtuels. Participer à ce grand carnage (150 joueurs par arène sanglante !) sera possible en échange d'un abonnement qu'on espère modique. Dans cet univers en 2D, vous pourrez piloter motos tueuses, tanks, jetpacks et autres hovercrafts, et même apprendre à maîtriser différents pouvoirs psychiques à l'effet dévastateur, vos personnages étant évolutifs. Les cartes s'annoncent immenses et le succès assuré. Affaire à suivre... ■



Le site Thundermap.com, en association avec l'A.S.J.R., organise pendant une semaine complète, du 12 au 17 juillet, un grand concours Quake II par équipes de trois, dans les salles de l'A.S.J.R. Infonie fournira les serveurs suffisamment puissants pour supporter un tournoi national, basé sur le mode de jeu Capture the Flag.

Si vous n'avez pas l'habitude de jouer en équipe, vous pouvez cependant contacter www.thundermap.com pour trouver des collègues pour des matchs éliminatoires de 30 minutes. La finale se déroulera en une

heure, sur deux cartes différentes ! On attend trois équipes victorieuses, avec à la clé de nombreux lots fournis par les sponsors : joysticks et souris Microsoft, packs Quake II Extremities (Activision), ainsi que des heures dans des salles de l'A.S.J.R. Les inscriptions sont désormais ouvertes sur www.thundermap.com et auprès de tous les gérants des salles de l'A.S.J.R. (www.ASJRecon.com). On vous tiendra au courant pour les gagnants... ■

Frageurs en vacances



Les tribes à l'air

Accros du jeu on-line, soyez heureux, on pense à vous ! Si vous commencez à avoir fait le tour du très chouette Tribes de Sierra, ne désespérez pas ! Les p'tits gnomes de chez Dynamix planchent dur sur **Tribes 2**, présenté au dernier



E3. Non seulement les graphismes sont superbes, mais cette nouvelle mouture vous permettra de conduire différents types de véhicules (buggies, plates-formes blindées, etc.). De nouveaux mondes vont faire leur apparition et surtout de nouveaux ennemis, les biodermes, humains génétiquement modifiés, vont se faire un plaisir de vous réduire en pulpe sanglante. On nous promet également plus de stratégie, plus d'évolution des personnages, plus de plus quoi ! Planquez les modems, ça va chauffer ! ■

De retards en retards

En ce beau mois de juillet, il est temps de faire un point sur l'actualité aléatoire du jeu en réseau. Tout d'abord, Markind n'est toujours pas testable (vous vous en doutez). Unreal Tournament est repoussé à septembre et il en est de même pour Fireteam, édité par Cryo. À ce propos, nos excuses à cet éditeur français puisqu'il ne semble en rien responsable des retards successifs du jeu, l'équipe de développement ayant obligé à signer le contrat à l'E3. Ça arrive, ça arrive... ■



Europe Ultime

Vous savez quoi ? 500 ans après que Christophe Colomb a découvert l'Amérique, Electronic

Arts découvre l'Europe !

Nous autres, pauvres primitifs, allons enfin avoir notre serveur Ultima

Online : The Second Age, et le jeu

sera disponible à la vente par chez

nous ! Le serveur devrait, dans

un premier temps, accueillir en priorité

les 15 000 Européens qui se connectent

sur les serveurs américains depuis deux ans. En plus, on nous promet

de nouveaux mondes, de nouveaux monstres et même un système

de dialogue entièrement rénové. En revanche, un logiciel

de traduction automatique devant être intégré à la chose,

on vous conseille de bosser l'anglais à fond cet été, ça valdrait

mieux pour l'amitié entre les peuples ! ■

Duels au soleil

Suite au succès de la LAN-

Party organisée le 17 avril à

Clermont, l'AS.J.R.

tenait cela à plus grande

échelle à Narbonne (dans

l'Aude). La même de Narbonne, très motivée, a mis à la disposition des

aguestes une superbe salle des fêtes de 600 m², pour une manifestation

qui se déroulera du vendredi 9 juillet à 18 heures au dimanche 11 juillet à

13 heures. À l'heure où nous écrivons ces lignes, ce sont a priori plus

de 100 personnes qui pourraient être présentes. Au programme de cette

LAN-Party européenne, on aura donc (au moins) un tournoi Quake

(regroupent l'équipe des meilleurs Français et Espagnols, et peut-être

même des Anglais), des parties de Quake II, Team Fortress Classic et

Starcraft 20 PC hauts de gamme seront mis à disposition (450 MHz, 64 Mo

de SDRAM, écran 17", carte TNT...). Pour en savoir plus,

allez faire un tour sur les pages www.versus.fr et www.ASJR.com.

Contact : versus@ebhouse.fr ■



SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989



VOTRE JEU
48H CHRONO

EN

04.73.60.00.18

WWW.CENTURY-SOFT.COM

FAX 04.73.60.00.17

NOUVEAU JEU à paraître

ADRENALIN 2	319
ADRENALIN 3	319
ADRENALIN 4	319
ADRENALIN 5	319
ADRENALIN 6	319
ADRENALIN 7	319
ADRENALIN 8	319
ADRENALIN 9	319
ADRENALIN 10	319
ADRENALIN 11	319
ADRENALIN 12	319
ADRENALIN 13	319
ADRENALIN 14	319
ADRENALIN 15	319
ADRENALIN 16	319
ADRENALIN 17	319
ADRENALIN 18	319
ADRENALIN 19	319
ADRENALIN 20	319
ADRENALIN 21	319
ADRENALIN 22	319
ADRENALIN 23	319
ADRENALIN 24	319
ADRENALIN 25	319
ADRENALIN 26	319
ADRENALIN 27	319
ADRENALIN 28	319
ADRENALIN 29	319
ADRENALIN 30	319
ADRENALIN 31	319
ADRENALIN 32	319
ADRENALIN 33	319
ADRENALIN 34	319
ADRENALIN 35	319
ADRENALIN 36	319
ADRENALIN 37	319
ADRENALIN 38	319
ADRENALIN 39	319
ADRENALIN 40	319
ADRENALIN 41	319
ADRENALIN 42	319
ADRENALIN 43	319
ADRENALIN 44	319
ADRENALIN 45	319
ADRENALIN 46	319
ADRENALIN 47	319
ADRENALIN 48	319
ADRENALIN 49	319
ADRENALIN 50	319



CD PROMO

ADRENALIN 1	319
ADRENALIN 2	319
ADRENALIN 3	319
ADRENALIN 4	319
ADRENALIN 5	319
ADRENALIN 6	319
ADRENALIN 7	319
ADRENALIN 8	319
ADRENALIN 9	319
ADRENALIN 10	319
ADRENALIN 11	319
ADRENALIN 12	319
ADRENALIN 13	319
ADRENALIN 14	319
ADRENALIN 15	319
ADRENALIN 16	319
ADRENALIN 17	319
ADRENALIN 18	319
ADRENALIN 19	319
ADRENALIN 20	319
ADRENALIN 21	319
ADRENALIN 22	319
ADRENALIN 23	319
ADRENALIN 24	319
ADRENALIN 25	319
ADRENALIN 26	319
ADRENALIN 27	319
ADRENALIN 28	319
ADRENALIN 29	319
ADRENALIN 30	319
ADRENALIN 31	319
ADRENALIN 32	319
ADRENALIN 33	319
ADRENALIN 34	319
ADRENALIN 35	319
ADRENALIN 36	319
ADRENALIN 37	319
ADRENALIN 38	319
ADRENALIN 39	319
ADRENALIN 40	319
ADRENALIN 41	319
ADRENALIN 42	319
ADRENALIN 43	319
ADRENALIN 44	319
ADRENALIN 45	319
ADRENALIN 46	319
ADRENALIN 47	319
ADRENALIN 48	319
ADRENALIN 49	319
ADRENALIN 50	319

ADRENALIN 1	319
ADRENALIN 2	319
ADRENALIN 3	319
ADRENALIN 4	319
ADRENALIN 5	319
ADRENALIN 6	319
ADRENALIN 7	319
ADRENALIN 8	319
ADRENALIN 9	319
ADRENALIN 10	319
ADRENALIN 11	319
ADRENALIN 12	319
ADRENALIN 13	319
ADRENALIN 14	319
ADRENALIN 15	319
ADRENALIN 16	319
ADRENALIN 17	319
ADRENALIN 18	319
ADRENALIN 19	319
ADRENALIN 20	319
ADRENALIN 21	319
ADRENALIN 22	319
ADRENALIN 23	319
ADRENALIN 24	319
ADRENALIN 25	319
ADRENALIN 26	319
ADRENALIN 27	319
ADRENALIN 28	319
ADRENALIN 29	319
ADRENALIN 30	319
ADRENALIN 31	319
ADRENALIN 32	319
ADRENALIN 33	319
ADRENALIN 34	319
ADRENALIN 35	319
ADRENALIN 36	319
ADRENALIN 37	319
ADRENALIN 38	319
ADRENALIN 39	319
ADRENALIN 40	319
ADRENALIN 41	319
ADRENALIN 42	319
ADRENALIN 43	319
ADRENALIN 44	319
ADRENALIN 45	319
ADRENALIN 46	319
ADRENALIN 47	319
ADRENALIN 48	319
ADRENALIN 49	319
ADRENALIN 50	319

ADRENALIN 1	319
ADRENALIN 2	319
ADRENALIN 3	319
ADRENALIN 4	319
ADRENALIN 5	319
ADRENALIN 6	319
ADRENALIN 7	319
ADRENALIN 8	319
ADRENALIN 9	319
ADRENALIN 10	319
ADRENALIN 11	319
ADRENALIN 12	319
ADRENALIN 13	319
ADRENALIN 14	319
ADRENALIN 15	319
ADRENALIN 16	319
ADRENALIN 17	319
ADRENALIN 18	319
ADRENALIN 19	319
ADRENALIN 20	319
ADRENALIN 21	319
ADRENALIN 22	319
ADRENALIN 23	319
ADRENALIN 24	319
ADRENALIN 25	319
ADRENALIN 26	319
ADRENALIN 27	319
ADRENALIN 28	319
ADRENALIN 29	319
ADRENALIN 30	319
ADRENALIN 31	319
ADRENALIN 32	319
ADRENALIN 33	319
ADRENALIN 34	319
ADRENALIN 35	319
ADRENALIN 36	319
ADRENALIN 37	319
ADRENALIN 38	319
ADRENALIN 39	319
ADRENALIN 40	319
ADRENALIN 41	319
ADRENALIN 42	319
ADRENALIN 43	319
ADRENALIN 44	319
ADRENALIN 45	319
ADRENALIN 46	319
ADRENALIN 47	319
ADRENALIN 48	319
ADRENALIN 49	319
ADRENALIN 50	319

ADRENALIN 1	319
ADRENALIN 2	319
ADRENALIN 3	319
ADRENALIN 4	319
ADRENALIN 5	319
ADRENALIN 6	319
ADRENALIN 7	319
ADRENALIN 8	319
ADRENALIN 9	319
ADRENALIN 10	319
ADRENALIN 11	319
ADRENALIN 12	319
ADRENALIN 13	319
ADRENALIN 14	319
ADRENALIN 15	319
ADRENALIN 16	319
ADRENALIN 17	319
ADRENALIN 18	319
ADRENALIN 19	319
ADRENALIN 20	319
ADRENALIN 21	319
ADRENALIN 22	319
ADRENALIN 23	319
ADRENALIN 24	319
ADRENALIN 25	319
ADRENALIN 26	319
ADRENALIN 27	319
ADRENALIN 28	319
ADRENALIN 29	319
ADRENALIN 30	319
ADRENALIN 31	319
ADRENALIN 32	319
ADRENALIN 33	319
ADRENALIN 34	319
ADRENALIN 35	319
ADRENALIN 36	319
ADRENALIN 37	319
ADRENALIN 38	319
ADRENALIN 39	319
ADRENALIN 40	319
ADRENALIN 41	319
ADRENALIN 42	319
ADRENALIN 43	319
ADRENALIN 44	319
ADRENALIN 45	319
ADRENALIN 46	319
ADRENALIN 47	319
ADRENALIN 48	319
ADRENALIN 49	319
ADRENALIN 50	319

ADRENALIN 1	319
ADRENALIN 2	319
ADRENALIN 3	319
ADRENALIN 4	319
ADRENALIN 5	319
ADRENALIN 6	319
ADRENALIN 7	319
ADRENALIN 8	319
ADRENALIN 9	319
ADRENALIN 10	319
ADRENALIN 11	319
ADRENALIN 12	319
ADRENALIN 13	319
ADRENALIN 14	319
ADRENALIN 15	319
ADRENALIN 16	319
ADRENALIN 17	319
ADRENALIN 18	319
ADRENALIN 19	319
ADRENALIN 20	319
ADRENALIN 21	319
ADRENALIN 22	319
ADRENALIN 23	319
ADRENALIN 24	319
ADRENALIN 25	319
ADRENALIN 26	319
ADRENALIN 27	319
ADRENALIN 28	319
ADRENALIN 29	319
ADRENALIN 30	319
ADRENALIN 31	319
ADRENALIN 32	319
ADRENALIN 33	319
ADRENALIN 34	319
ADRENALIN 35	319
ADRENALIN 36	319
ADRENALIN 37	319
ADRENALIN 38	319
ADRENALIN 39	319
ADRENALIN 40	319
ADRENALIN 41	319
ADRENALIN 42	319
ADRENALIN 43	319
ADRENALIN 44	319
ADRENALIN 45	319
ADRENALIN 46	319
ADRENALIN 47	319
ADRENALIN 48	319
ADRENALIN 49	319
ADRENALIN 50	319

ADRENALIN 1	319
ADRENALIN 2	319
ADRENALIN 3	319
ADRENALIN 4	319
ADRENALIN 5	319
ADRENALIN 6	319
ADRENALIN 7	319
ADRENALIN 8	319
ADRENALIN 9	319
ADRENALIN 10	319
ADRENALIN 11	319
ADRENALIN 12	319
ADRENALIN 13	319
ADRENALIN 14	319
ADRENALIN 15	319
ADRENALIN 16	319
ADRENALIN 17	319
ADRENALIN 18	319
ADRENALIN 19	319
ADRENALIN 20	319
ADRENALIN 21	319
ADRENALIN 22	319
ADRENALIN 23	319
ADRENALIN 24	319
ADRENALIN 25	319
ADRENALIN 26	319
ADRENALIN 27	319
ADRENALIN 28	319
ADRENALIN 29	319
ADRENALIN 30	319
ADRENALIN 31	319
ADRENALIN 32	319
ADRENALIN 33	319
ADRENALIN 34	319
ADRENALIN 35	319
ADRENALIN 36	319
ADRENALIN 37	319
ADRENALIN 38	319
ADRENALIN 39	319
ADRENALIN 40	319
ADRENALIN 41	319
ADRENALIN 42	319
ADRENALIN 43	319
ADRENALIN 44	319
ADRENALIN 45	319
ADRENALIN 46	319
ADRENALIN 47	319
ADRENALIN 48	319
ADRENALIN 49	319
ADRENALIN 50	319

GRANDCLAUDE 1401 CD R 1402K -code SC332- 1200
* par Colsona 1401 152

8 CLERMONT-FD CEDEX 3

PREX



Bon, on ne va pas passer l'éponge sur leurs tarifs prohibitifs niveau Internet, mais il faut avouer que GOA est bienvenu. Au vu des menus, des services et de la présentation, le site lorgne carrément du côté de l'Internet Gaming Zone, en dépit d'une interface réalisée en Flash.

Pour se connecter, il suffit simplement de se rendre sur <http://www.goa.com>. De là, vous téléchargerez le minuscule *kit* de connexion qui vous permettra d'entrer. Le temps de créer un compte et zou, vous serez dans la place ! Chapeau pour la rapidité.

Bon, en dehors des services de boîte aux lettres et de recherche étendus, les jeux sont classés par genres, ce qui facilite leur accès. Soyons simples et tentons une petite partie de Half-Life, histoire de changer. (Ndlc : Quand tu veux...) Bonne surprise, Team Fortress Classic est géré. Mauvaise surprise : le site ne supporte que quatre serveurs pouvant accueillir jusqu'à huit joueurs. Half-Life donc. Après y avoir joué

plusieurs fois sur leur site avec un modem 33.6, j'ai été confronté au pire comme au meilleur : des pings allant de 250 à 800 ! Mettons cette inconstance sur la jeunesse du site et comptons sur son perfectionnement. Pour le reste, ce fut à peu près pareil : j'ai joué à Combat Flight Sim dans différentes conditions. Seul point commun de ces expériences : de grosses pertes de paquets ayant pour conséquence des téléportations à gogo.

Bref, pour l'instant, Goa, ça n'est pas tout à fait ça, même si le projet est promis à un bel avenir, une fois sorti de la phase de bêta-test. Au niveau de la connexion donc, mais aussi des jeux : en aventure, on trouve bien Baldur's Gate mais pas Heroes III, en course, on a Motocross Madness mais pas Superbike, en stratégie, on trouve Age of Empires mais pas Myth II, etc. Cela dit, peut-être qu'à l'heure où vous lirez ces lignes, ces oublis seront réparés !

On souhaite donc que les administrateurs réseau bossent dur pour nous faire un beau site de référence rapide et complet. En attendant, c'est à vous de vous manifester et de participer à son essor. ■

Luc-Santiago Rodríguez

Adresse : www.goa.com



De nombreux internautes attendaient ça depuis longtemps : un site Multijoueur entièrement en français. Et le pire, c'est qu'on doit cette excellente initiative à France Télécom ! Et c'est comme ça qu'ils vont nous faire aimer l'an 2000 ? Hem...

Mettez la Goamme

Goa

Heroes of Might & Magic III

PATIENCE ET LONGUEUR DE TEMPS...

On vous l'a dit et répété, Heroes of Might and Magic III est un des *musts* de l'été. Comme en plus il fait les beaux jours des principaux sites de jeu en ligne aux États-Unis, notre curiosité ne pouvait qu'être sérieusement piquée (un peu comme nous).

Tout d'abord, réjouissons-nous. Heroes of Might & Magic II fait partie de cette nouvelle génération de softs qui n'obligent pas le joueur internaute à passer une licence d'informatique pour pouvoir se connecter et trouver des partenaires. Mieux encore, loin de la manie rampante des exclusivités qui limitent certains jeux à un seul site (en général galagadot.com, qui vous offre un ping de 2 500 les bons soirs...), 3DO nous permet d'accéder directement selon l'humeur du Net à Internet Gaming Zone, Heat net ou Mplayeur. Pour ce qui est de la qualité des connexions, rien à dire. Tout est très bon et le tour par tour limite le caractère gênant du lag. Côte nombre de parties ou de joueurs, c'est également impeccable. Certes, a une frénésie d'hérosisme



vous saisis à midi entre deux sandwiches thon-cruautés, vous risquez d'attendre un peu avant de trouver les partenaires de vos rêves. En revanche, aux heures où les Américains ont bon pied bon oeil, qui sont aussi à peu près celles des tarifs « sympathiques » du téléphone en France, on trouve facilement de bons adversaires. Une fois que vous les avez trouvés, n'oubliez pas de vérifier que vous jouez avec la même version qu'eux. En effet, en dépit de l'option « update » automatique incluse dans le menu du jeu, beaucoup de joueurs n'ont pas encore installé le patch 1.1 (allez-y, ça prend 5 minutes et ça s'installe tout seul).

Sautez des classes

Différentes choses seront ensuite à négocier : alliances ou pas, choix de la carte bien sûr (« all for one » fait un véritable tabac) et surtout le durre dès lors, que l'hôte du jeu peut régler (choisissez trois ou quatre minutes, deux c'est parfois un peu juste). Si votre hôte est sympa, il laissera aussi chacun choisir son perso, sa ville de départ et un bonus (de l'or, de l'expérience ou un artefact, prenez plutôt l'expérience). En effet, ceux qui jouent déjà en Solo ont pu constater que toutes les cités et toutes les classes de héros ne se valent pas.



À les forces et faiblesses se compensent sur le long terme, n'oubliez pas qu'en Multijoueur, vous n'aurez que rarement le temps de vous offrir les créatures du 9^e ou du 7^e niveau. Or, certaines cités sont fortement désavantagées par leurs créatures de base. Les Grem-lins et les gargouilles, par exemple, sont trop faciles à tuer, et ne résisteront pas à l'assaut d'une poignée d'archers et de griffons. Je ne parle même pas des gorgones ou vyvernes, dont la résistance offre un avantage décisif à leurs possesseurs. De même, les sorcières débutants ne font pas le poids face à un chevalier ou un barbare de premier niveau. Choisissez donc en fonction de vos goûts mais surtout de la rapidité d'évolution du héros.

Chacun son tour

Le jeu lui-même est aussi bon qu'en Solo. Le rush est suffisamment difficile à pratiquer pour qu'il ne gâche pas la partie. Se lancer à l'assaut avec de faibles troupes est extrêmement dangereux (non seulement vous laissez votre château sans défense mais en plus, des créatures peuvent vous barrer la route), les affreux hésitent donc avant de s'y lancer. Le seul problème, c'est comme d'habitude le tour par tour. Si ce système donne à des adversaires humains le temps de la réflexion et est donc très stimulant, il rend comme



toujours les parties interminables. Le calcul est facile : à trois minutes le tour, avec quatre joueurs, chaque « semaine » de jeu dure en moyenne 1h24 ! Pour mener une partie à son terme, il faut donc être très insomniaque, très riche ou très câblé. Certes, on peut sauvegarder la partie et la reprendre le lendemain mais il est difficile de fixer des rendez-vous précis à des gens dont la plupart vivent à 8 000 km (il y a pour l'instant fort peu d'Européens). En plus, peu d'actions sont possibles pendant que les autres jouent, ce qui rend l'attente assez insupportable. La seule solution est de choisir de petites cartes et de pratiquer le rush de concert, ce qui va un peu à l'encontre de l'esprit du soft. À vous donc de voir si le jeu en vaut la chandelle mais méfiance : avec le manque de sommeil, les héros vont vite être très très fatigués. ■

Rémy Goavec



Genre Stratégie tour par tour
Format CD-ROM
Éditeur SH Soft
Adresse www.shsoft.net
Config. min. : min. 486, 2 Mo
Config. recom. : 486, 4 Mo
Support connexion : 9X, 10/100 modem, LAN
Nombre de joueurs max. : 4
Ping max. : 60 ms
Ping recom. : 25 ms

Les chroniques de Everquest

ENTRE LOUPS

Si certains préfèrent se grouper et annihiler les monstres aussi bien dans la nature que dans les donjons, il en est d'autres qui aspirent à un autre type de passe-temps : la chasse à l'homme. Tout intrigué que j'étais, je me suis décidé à aller voir.

Quand on vient au monde dans l'univers de Rallios Zek (1), il est une question qu'il faut se poser avant tout. En tout cas c'est celle qui m'est venue en premier à l'esprit : quelle est la classe qui me donnera le plus de chances de survie ? Après mûre réflexion, j'ai opté pour le druide. Mais laissez-moi vous éclairer quant à ce choix. Une chose est sûre, l'humain est de loin le plus redoutable prédateur dans le monde de Rallios Zek, et agissant le plus souvent en groupes, ces derniers ne vous laissent pratiquement aucune chance de survivre. La seule

solution est donc la fuite. Or, les druides ont un pouvoir spécial qui leur permet d'invoker l'esprit du loup (2), celui-ci prenant alors possession du corps du druide, lui communiquant ainsi sa légendaire rapidité. Très utile pour mettre de la distance entre mes ennemis et moi-même. De plus, le druide a la faculté de se téléporter (3) à travers les trois continents. Ceci me permettrait donc d'éviter les lieux où est organisé le plus d'embuscades, à savoir les ports (4). À peine arrivé dans ce monde, une chose me choqua... Ayant choisi d'incarner un elfe des bois, là où d'ordinaire se côtoyaient toutes les races (qu'elles soient mauvaises ou bonnes), il ne restait plus que des elfes des bois, des hauts elfes, quelques nains et une poignée de gnomes. Ce monde serait-il sélectif ?



D'ailleurs, les gnomes s'adonnant parfois à l'art de la reconnaissance, il n'est pas rare de voir les elfes les regarder d'un oeil menaçant. Il m'a même été donné de voir un gnome à deux doigts de se faire lyncher par un groupe de guerriers. Heureusement pour lui, ses amis, elfes eux aussi, prirent sa défense et convainquirent les agresseurs de passer leur chemin. Telle est la particularité de ce monde. Lorsqu'on décide de jouer le Mal ou le Bien, on décide aussi de son environnement et de ses ennemis. Bien sûr, il va de soi que si vous avez beaucoup de gens à vos trousses, vous n'en avez pas moins à vos côtés. En effet, dans ce système de guerre permanente, une solidarité se crée entre les êtres de même alignement. De sorte que si un personnage devient un meurtrier (5) parmi ses congénères, tout le monde se ligue pour traquer le scélérat et reprendre une partie du butin qu'il aura jéréb (6). Ce qui donne naissance à une nouvelle profession dont j'espère embrasser la carrière : chasseur de primes... ■

Loïc Claveau



Points de règle

1 - Rallos Zek est le seul serveur de Everquest entièrement dédié au PvP (joueurs contre joueurs). Lorsque vous créez votre personnage, vous êtes automatiquement en mode PvP+ (nom en rouge) et vous le restez. Cela implique donc que vous pouvez être attaqué n'importe quand par un autre joueur. Toutefois, afin de ne pas créer trop d'inégalités selon les niveaux, les attaques ne pourront avoir lieu que si votre ennemi est à quatre niveaux en dessous ou au-dessus de vous.

2 - Plus communément appelé SoW, ce sort de druide niveau 14 est l'un des plus réputés de Everquest car il vous permet d'accroître votre vitesse de déplacement. Le shaman l'obtient au niveau 9 et le ranger au niveau 39.

3 - Sur chacun des trois continents se trouvent une ou plusieurs structures de pierres appelées Cercles de druide. Jouant le rôle de portes dimensionnelles, elles permettent aux druides de se déplacer à leur guise à travers Norrath. L'équivalent existe aussi pour les Wizards, qui eux, se téléportent sur des pyramides.

4 - Puisque le seul moyen de se déplacer entre les continents est le bateau, les ports deviennent le lieu privilégié pour y attendre sagement des ennemis. Toutefois, l'attente peut s'avérer longue puisque le bateau ne revient dans le même port que toutes les 46 minutes.

5 - Dans un monde où tout le monde est PvP+, je fus étonné de ne trouver que très peu de PKs (tueurs de joueurs). Une sorte de code d'honneur semble être en vigueur et ceux qui décident de devenir de vrais meurtriers comprennent bien vite à quel point la vie peut être dure. Ce n'est pas individu contre individu mais plutôt un combat de races.

6 - Lorsque vous tuez un joueur, afin de limiter le pillage (loot), vous ne pouvez prendre qu'un seul objet sur son corps mais tout son argent.



Requiem

Avenging Angel

L'ANGE DE LA TOILE

Quand un *quake-like* est beau, bien fait mais trahi par son scénario, on se dit souvent « ah liens ! ça fera peut-être un bon jeu sur le Net ». Requiem, relative déception du mois dernier, nous offrait ce profil. Alors docteur, il fait l'ange ou la bête ?

C'est vrai ça, Requiem en Multijoueur, on en attendait beaucoup. Des décors pareils, des armes d'enfer, des pouvoirs magiques, il y avait vraiment de quoi s'éclater dans ce soft, au propre comme au figuré. Comme en plus il est édité par 3DO, on sait d'avance qu'on pourra se connecter sans problème sur trois des principaux serveurs de jeux actuels (Heat, Mplayer et Internet Gaming Zone pour ne pas les nommer), ce qui est toujours agréable. Première déception, seul Heat.net sauve nos âmes en nous offrant quelques parties. Hélas, le jeu lui-même ne vaut guère le coût de la connexion. Les beaux décors du mode Solo ont disparu, laissant la place à des cartes grossières, sans détail, sans ombres, sans rien, qu'on jurerait piquées sur le Net ! Au nombre de huit, elles occasionnent des ralentissements affreux qui, ajoutés à un lag pas piqué des hannetons, amènent la partie à la limite du jouable.

Un ange très déchu

On patauge dans une flotte pas liquide du tout au milieu de l'égout le plus clean du monde et de l'au-delà, des kilomètres de couloirs en pierre jaunâtre défilent sous nos yeux, pas de recoins où se cacher, aucune trouvaille un peu drôle ou spectaculaire... Du bâclé, quoi ! En plus, je n'ai pas l'habitude de dire du



mal des autres joueurs, mais ceux de Requiem sont, en grande majorité, des poules mouillées ! Dès qu'on les fringue un tout petit peu, ils se déconnectent aussitôt, sans doute pour aller pleurer dans les jupes de leur maman. Et ce ne sont pas les auteurs du jeu qui vont nous inciter à plus de solidarité. Non seulement il n'y a que huit cartes, mais en plus, c'est du deathmatch, encore du deathmatch, toujours du deathmatch ! Capture the Flag, Coop... ? Connais pas. Ajoutez à cela le fait que beaucoup de joueurs choisissent l'option « No magic », retrayant ainsi à Requiem son peu de charme pour en faire, comme en Solo, un sous-Quake II, et vous aurez une bonne raison de plus de retourner faire un Half-Life avec vos copains ! ■

Rémy Goavec

Genre *QUAKE*
Format *CD-ROM*
Éditeur *3DO*
Adresse *www.3do.fr*
Crédit *miel, m. l'un 2000*
Crédit *recom. 0/10*
Support *connexion FX, 3D, 3D, 3D, 3D*
Nombre de joueurs *max*
Ping *max. 40 ms*
Ping *recom. 10 ms*



CREEZ VOUS-MEME VOS MORCEAUX DANCE ET HOUSE !

NUITS BLANCHES GARANTIES...

Dance 2 eJay



Avec plus de 1000 échantillons musicaux réalisés par des professionnels, Dance eJay 2 met à la portée de tous la création de morceaux incroyables dignes des meilleures productions musicales du moment. Transformez votre P.C. en un véritable Home studio. Dance eJay 2 vous propose 16 pistes hi-fi stéréo, une boîte à rythme, et plein de nouvelles fonctions incroyables.

249 F*

Ecran Principal



Double cliquez sur un échantillon pour l'écouter, placez le sur l'une des 16 pistes, cliquez à nouveau pour l'opération avec de nouveaux samples, et construisez pas à pas un véritable morceau de musique. C'est simple et intuitif, très vite vous obtiendrez un résultat stupéfiant.



Le Groove Generator

Une boîte à rythme géniale ! Avec 500 sons de batterie préenregistrés, le Groove Generator vous permet de réaliser vos propres séquences rythmiques en live ou en mode pas à pas et donner ainsi à vos morceaux un beat 100 % original !



L'Effect Studio

Avec l'Effect Studio, transformez n'importe quel son ou encore votre voix pour lui donner de nombreux effets ou changer sa tonalité.

Variez en temps réel le tempo de vos samples.

La Table de Mixage



Réglez le volume de chaque piste et les sorties audio en temps réel.

Le Time Stretching



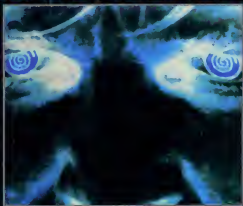
PXD
MUSIC

Plus d'infos, démos, banque de samples, concours, forum sur
<http://www.ejay.net>

FOCUS

© P.C. Music-Print Inc. Tous droits réservés © Focus Marketing. Tous droits réservés. Dance eJay 2, le eJay et PXD sont les marques déposées par P.C. Music-Print, Inc. Toutes les autres répertoriées en sont des appellations commerciales de leur propriétaire respectif.
Focus Marketing : 11 rue de la Grande Lecture 93122 Pantin Cedex. *Prix public généralement conseillé

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



UN REPORTAGE RÉALISÉ PAR

Sébastien Tasserie

Didier Latil

Olivier Canou

Cedric Gaspérini

Luc-Santiago Rodriguez

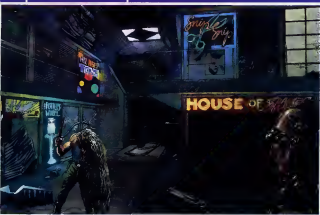
Chaque année,
c'est la même
chose : des milliers
de jeux,
des centaines
d'éditeurs,
d'innombrables
femmes aux
poitrines
agressives,
d'interminables
soirées « Frozen
Margharitas »... Et
la même question
qui revient sans
cesse : comment
couvrir ce
gigantesque Salon
pour combler le
lecteur ? Comment

lui faire ressentir que l'E3 est plus qu'un
présentoir ludique géant ? Ainsi, en plus
des rubriques classiques (page pleine et
vrac), vous en trouverez une nouvelle :
Gen4 Today, un tabloïd qui a pour but

de vous faire vivre
les dessous du
Salon. Info ou
intox ? Disons
qu'il n'y a jamais
de fumée sans feu.

System Shock 2

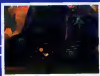
Éditeur Looking Glass Studios
Sortie fin 99/début 2000



Dans l'espace, personne ne vous entend boire une Frozen Margarita. Surtout que la Terre est proche de la destruction. Et comme de bien entendu, c'est à vous de sauver la planète bleue, tel un Goldorak des temps modernes. Scénario peu original, certes, mais ce System Shock 2 promet d'être particulièrement brillant. Sur la base d'un quake-like, ce jeu demandera plus de réflexion de la part de joueurs plus habitués à la zigouillade massive qu'à la stimulation de méninges. Dans un monde futuriste, vous affronterez une vingtaine de monstres différents, à pulvériser grâce à quatorze armes. Mais le point fort de System Shock 2 est son nombre hallucinant d'objets que vous pourrez utiliser. Grâce à eux, vous pourrez résoudre les différentes

énigmes qui se dresseront sur votre passage, mais aussi adopter plusieurs styles de jeu, du bourrin classique au ninja furtif. D'ailleurs, trois classes de personnages vous seront proposées, vous donnant bien entendu divers avantages et inconvénients face aux robots et autres monstres qui fourmillent un peu partout. L'intelligence artificielle de ces monstres devrait être la même que celle utilisée pour Dark Project : la guilde des voleurs, qui est une référence en la matière, ne l'oublions pas. System Shock 2 pourrait bien sonner le glas des simples quake-like bourrins où le joueur laisse son cerveau au vestiaire avant d'insérer le CD-ROM.

Un jeu dont on attend beaucoup, et qui risque bien de tenir ses promesses. C'est assez rare pour être souligné. ■



Petite impression de déjà-vu ? Si c'est le cas, ne vous inquiétez pas, vous n'êtes pas fou, c'est bien la seconde fois que nous présentons ce dernier épisode de la saga Ultima. En effet, nous avions déjà eu droit à la présentation de Ultima 9 Ascension lors du dernier E3, qui devait à l'époque sortir avant Noël 1998. Ce petit retard se justifie tout de même puisqu'il a subi d'importants changements depuis la dernière mouture. Vous allez affronter une bonne fois pour toutes (puisque c'est le dernier épisode) votre ennemi de toujours, dans le coin gauche du ring, accusant un poids de 200 kilos de muscles, de peau rouge et boutonneuse et de méchanceté, j'ai nommé le Gardien. Dans le coin droit, accusant un poids de 75 kilos de compassion, justice, honneur, bravoure et autres, l'avatar (vous) ! Après création de votre personnage par un système de tirage de cartes, vous proposant plusieurs choix et emprunté à un ancien épisode de la série, vous vous retrouverez parachuté dans le monde de Britannia. 3D et vue à la Tomb Raider étant à l'ordre du jour, le jeu va vous permettre d'explorer un univers extrêmement vaste. L'interface semble assez simple et conviviale et les combats particulièrement intéressants puisque vous y prendrez une part active en choisissant vos techniques d'attaques. À noter, les effets des sortilèges qui font partie des plus beaux que j'ai jamais eu l'occasion de voir. Pour ceux qui se posent la question de savoir si Ultima 9 sera bien le dernier volet de la série, Mister Richard Garriott *himself* nous a répondu que oui. Mais en s'empressant de rajouter « sous la forme que nous connaissons actuellement. » Espérons que cette fois-ci, le produit sortira bien cette année car il s'annonçait comme l'un des trois meilleurs produits de l'E3. ■



Ultima Ascension

Éditeur Origin System
Sortie fin d'année

Deus Ex

Éditeur Ion Storm / Eidos
Sortie début 2000



Nous avons déjà pu vous faire découvrir en avant-première ce jeu de rôle au mois de janvier, mais le nouveau projet de Warren Spector reste l'un des meilleurs exemples d'une utilisation intelligente des moteurs 3D sur l'E3. Avec sa participation à des jeux comme Ultima Underworld, System Shock ou encore Thief, The Dark Project, vous comprendrez que la priorité ici est bel et bien le scénario, l'ambiance et la richesse de jeu. Le moteur de Unreal a subi un sérieux ravalement sous les bistouris numériques de l'équipe texane, avec une excellente gestion des lois de la physique, des niveaux inspirés par des décors existants (dont Paris), pour offrir une aventure 100 % humaine. Enfin presque, puisqu'en ce milieu de XXI^e siècle, les prothèses électroniques, implants bioniques et autres

améliorations peuvent transformer un simple citoyen en une machine de combat redoutable. Mais une chose est sûre : pas d'aliens dégoulinants au programme. Dans un univers dominé par la violence et les gangs, vous incarnez le premier agent secret amélioré nanotechnologiquement, ce qui amènera le joueur à régulièrement augmenter les capacités de son personnage. De minuscules robots microscopiques viendront ainsi améliorer votre vue, votre force, votre agilité...

Bref, l'homme qui vaut trois milliards, dans des endroits peuplés d'ennemis mais aussi de civils, qui réagissent déjà intelligemment à la situation : en se baladant avec un flingue à la main, vous verrez les citoyens s'éloigner tandis que gang prendra cela comme un affront... Alors, attention à ce que vous ferez dans Deus Ex ! ■

Might & Magic VII : For Blood & Honor

3DO nous ressort en septième volet de son désormais célèbre Might & Magic. On attend ce titre pour septembre, autant vous dire que l'on a pu en voir une version quasi finale. Pour ce qui est de l'interface et du système de jeu, les aficionados ne seront pas déçus. Rien n'a changé du côté de ça. Mais cela ne veut pas dire qu'il n'y a aucune innovation ! Plus de classes de personnages, plus de compétences, un graphisme plus fin et qui pixelise beaucoup moins lors des combats rapprochés, les monstres, non contents d'être plus variés, peuvent s'affronter eux-mêmes s'ils sont ennemis, une intelligence artificielle plus développée, etc. Ouf ! Ça en fait des trucs à annoncer ! Et pour le Might & Magic VIII, y en aura autant ! ■



Pool of Radiance 2



Commodore et Amiga ont connu les beaux jours de la saga Pool of Radiance, le premier volet de la série basée sur le monde de AD&D : Forgotten Realms. Eh bien réjouissez-vous, TLC est en train de développer Pool of Radiance 2 ! On n'en a certes pas vu grand-chose, mais le peu aperçu laisse présager de longues et superbes nuits blanches avec un jeu magnifique. Et quoi faire sérieusement de l'ombre à Baldur's Gate et dérivés. Patience, ça sort en 2000. ■

VAMPIRE THE MASQUERADE



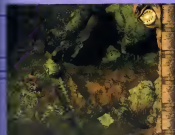
fut l'un des plus difficiles à approcher en raison du monde qui se précipitait pour le voir. Prévu pour le printemps 2000, fort est à parier que son ambiance gothique et son vampirisme omniprésent risquent de séduire les foules. ■



Ce prochain hit de Activision est basé sur la série Vampire, jeu de rôle bien connu des rôlistes, et va vous emmener dans une aventure à travers le temps. Vous incarnerez Christof Romual, un chevalier dans le Prague médiéval. Entre combats dans les ruelles sombres, enquêtes auprès de personnages plus étranges les uns que les autres et énigmes délicates à résoudre, Vampire the Masquerade s'annonce comme un jeu de rôle complet et varié. Le jeu est entièrement réalisé en 3D subjective et l'on a pu se régaler devant un graphisme fin et bien léché. Pour preuve de son succès à l'E3, le stand de Vampire



Death Dealer



Quand une petite compagnie française, CEI pour CEI, se lance dans le développement d'un jeu de rôle à mi-chemin entre Diablo et Baldur's Gate, on applaudit des deux mains. Un monde du barbare, des milliers d'écrans, une gestion des raisons, des guerriers, des prêtres, des shaman et des assassins, cinq personnages à diriger, des monstres à gogo, l'énormité pourrait être longue. C'est plutôt joli, plutôt énorme et les premiers screenshots sont disponibles sur le www.oelpourou.fr. Un bon jeu bien sauvage, pour faire frémir du jeu les amateurs d'heroic-fantasy et faire trembler du peur les associations bien pensantes. On s'en fout, ça a l'air redoutable bien et c'est prévu pour 2001. ■



Tout sur les stars du jeu vidéo !

LA GRANDE VADROUILLE



Mardi 9h00. Les rédactions de CD Consoles, PC Force, PC FUN et Génération 4 se retrouvent comme prévu deux heures avant le décollage. Enfin, on en a quand même perdu un de CD Consoles et notre Luc ne s'est pas présenté au décollage... Sombre histoire de mouvement brusque en descendant l'escalier. Pour ne rien glâcher à un voyage qui s'annonce hasardeux, notre réservation à l'hôtel California a mystérieusement fait un pèssage dans une autre dimension et on commence à s'imaginer, dormant sur la plage de Santa Monica. *Such a lovely place...* Une quinzaine d'heures plus tard, après que Cedric ait failli ne pas passer la douane américaine, on arrive enfin à Los Angeles, où le soleil nous accueille chaleureusement. On s' imagine même déjà que tout a été arrangé, mais après deux heures à essayer de négocier avec le brave garçon de la réception, on se retrouve séparé dans

LE RETOUR DU SMURF

TERRE DE CONTRASTE



Si le port d'arme est autorisé, celui de la cigarette ne l'est pas...

A lors que nous nous promenons sur Santa Monica Boulevard, Cedric sort une cigarette et tente de l'approcher de sa bouche (sans l'allumer). Débarque alors, à toute vitesse et sirènes hurlantes, une dizaine de voitures de la Highway Patrol. Les messieurs qui en descendent lui demandent gentiment de lâcher l'objet du délit non sans lui avoir explosé la tête contre l'un des capots et lui avoir fait une fouille on ne peut plus dans les règles. Depuis, revenu à la rédaction, il essaye d'arrêter !

Notre correspondant exclusif aux États-Unis, Tommy François, nous fait une démonstration pilotable de smurf sur la promenade de Santa Monica. Pendant ce temps là, Cecil (PC Force) en est déjà à son troisième accident de voiture. Pas facile quand on confond l'embrayage et le frein !

trois hôtels. Et encore, cela aurait pu être pire comme certains Français qui ont vu leur avion se remplir d'eau par l'arrière. Welcome to L.A. !

D.L.

TREMBLEMENT DE TERRE À LOS ANGELES !

Après un petit déjeuner « frugal », on se rend sur le salon de l'E3 pour prendre nos badges et rencontrer l'inévitable, l'incontournable César Carotte. Après une conférence de presse Eidos avec David Bowie et une soirée trop peuplée, Olivier et Didier allèrent voir *The Matrix* avec Gilles, de CD Consoles... Les ronflements de ce dernier firent croire au public que le Big One avait commencé !



CIVILIZATION III

Après Alpha Centauri, Civilization Call to Power, voici le retour de Civilization III !

Avant même que la session ne démarre, on a eu droit à quelques fuites, telles que l'annonce du partenariat Hasbro/Fox pour développer Civilization, le troisième du nom, le vrai, l'unique avec Sid Meier ainsi que quelques autres pointures de cette belle époque ! Il faudra cependant attendre, au mieux, la fin de l'an 2 000 pour voir si Sid n'a pas trop vieilli et s'il est capable de récidiver.



Rally Masters

Colin Chapman (1999)
Thierry Neuville (2019)



La concurrence est pourtant rude en ce moment dans le domaine des jeux de course, avec les TOCA 2, Rally Championship 99, V Rally 2 et autres Colin McRae 2, mais j'ai pourtant bien accroché sur le peut-être moins médiatisé Rally Masters. Il faut dire que l'équipe suédoise de Digital Illusions a fait bien des progrès depuis Motorhead, avec une simulation propulsée par un moteur 3D de grande qualité et un intérêt cette fois prometteur. Le relief est parfaitement rendu, tout comme les textures du sol, celles des voitures, sans oublier bien sûr la gestion des intempéries, en sus d'un maniement qui déjà semble excellent. Le jeu se base sur l'épreuve officielle Michelin Rally Masters, une compétition annuelle qui regroupe toutes les stars du monde du rallye (présentes, passées et aussi les espoirs). Si le plateau des stars est à lui seul un argument de choc, l'originalité de l'épreuve vient du mode « côte à côte », avec deux circuits identiques tracés en parallèle, pour des duels en temps réel exceptionnel ! Rally Masters permet en outre de jouer à deux en même temps sur le même PC avec un écran *split*, côte à côte dans le réel comme dans le virtuel. En plus du circuit officiel, le jeu propose une cinquantaine d'autres circuits (que l'on peut d'ailleurs découvrir en sens inverse), une soixantaine de véhicules et près de 70 pilotes célèbres ! Bref, toutes les options sont là pour satisfaire les débutants comme les passionnés, avec un circuit réel (celui d'Espagne de Gran Canaria), qui a été modélisé d'après photos mais aussi une surprise possible : un circuit couvert ! ■

sement, passées et aussi les espoirs). Si le plateau des stars est à lui seul un argument de choc, l'originalité de l'épreuve vient du mode « côte à côte », avec deux circuits identiques tracés en parallèle, pour des duels en temps réel exceptionnel ! Rally Masters permet en outre de jouer à deux en même temps sur le même PC avec un écran *split*, côte à côte dans le réel comme dans le virtuel. En plus du circuit officiel, le jeu propose une cinquantaine d'autres circuits (que l'on peut d'ailleurs découvrir en sens inverse), une soixantaine de véhicules et près de 70 pilotes célèbres ! Bref, toutes les options sont là pour satisfaire les débutants comme les passionnés, avec un circuit réel (celui d'Espagne de Gran Canaria), qui a été modélisé d'après photos mais aussi une surprise possible : un circuit couvert ! ■

Off Road

Néanti sur un modeste stand (écroisé par celui, gigantesque, de Creative Labs), Off Road est une course de buggys vraiment sympa. La prise en main est immédiate, l'impression de vitesse plus que correcte et on appréciera la possibilité de sortir des sentiers battus. Les conditions climatiques seront gérées et vous devrez adapter votre conduite à la surface sur laquelle vous vous trouvez : terre, boue, neige, etc. Vous concourrez sur neuf circuits de base (tous très accidentés) mais vous pourrez arriver à un total de 27 avec les courses bonus. Plusieurs vues seront bien évidemment disponibles : intérieur du buggy, vue de derrière, etc. Est-il nécessaire de préciser que les graphismes sont superbes vu que le développeur n'est autre que Rage Software ? ■



Formula 1 Championship



L'un des seuls nouveaux produits de la gamme Sport de EA, Formula 1 Championship s'est vu gratifié de la licence officielle de F1 1999 (circuits, pilotes, voitures, etc.) ainsi que de toutes les données constructeurs. Ajoutez à cela un modèle physique des plus réalistes, des graphismes détaillés et vous comprendrez pourquoi Formula 1 Championship devait être la simulation du genre la plus aboutie. Et c'est déjà pas mal ! ■



DRIVER

La version PlayStation de Driver étant prévue pour le mois de juin au moment du Salon, celle pour PC était quelque peu laissée de côté. Néanmoins, deux bécasses équipées de volant étaient destinées à la présentation de cette version qui n'a pas connu de changements radicaux depuis notre dernière preview (cf. Gen4 numéro 120). Vous incarnerez toujours Tanner, un flic infiltré dans la mafia qui devra remplir une vingtaine de missions (vol d'argent, interception d'autres gangsters, etc.). Travaillant sous couverture, vous vous mettrez tous les flics à dos et revivrez donc de grandes scènes cinématographiques en vous enfuyant par des petites ruelles et en faisant valdinguer des poobelles. Pas moins de quatre villes américaines ont été reconstituées pour l'occasion : San Francisco, Los Angeles, New-York et Miami. Bref, vivement septembre et espérons que les développeurs auront profité des retards de la version PC pour implémenter des options Multijoueur. Espérons... ■



Interstate '82

Un stand plutôt discret pour Interstate '82, la suite de Interstate '76, qui vous plongera dans une nouvelle aventure mêlant conduite et combats dans des lieux modernes (centre commercial, casino de Las Vegas, etc.). L'action se déroulera aussi bien en voiture qu'à pied, principe auquel s'est récemment essayé Redline (Electronic Arts). Le moteur graphique n'a plus rien à voir avec le premier (heureusement !) et l'on se retrouve donc avec des graphismes de qualité et une fluidité appréciable. Si l'ambiance de ce second opus est aussi efficace que celle du premier, nous devrions traverser les 25 environnements différents du jeu avec bonheur... Si Activision se décide à sortir Interstate '82 en France car, apparemment, la décision n'est pas encore définitive. Dites les gars, vous avez pas assez fait de boudes comme ça ? ■





GP 500 est certainement l'un des jeux de course les plus impressionnants de cet E3 (on a même fait en faire une page !). Comme beaucoup d'autres, il s'appuie sur une licence officielle et les données seront donc celles de la saison actuelle de 500 cm³ (comme c'est étonnant). D'après Micro-

prose, leur jeu n'est absolument pas arcade et il pourrait être classé dans la catégorie « simulation hardcore ». Vous pourrez affronter jusqu'à 24 adversaires dotés d'une intelligence artificielle ou bien humaine (entendez par là qu'il y aura des modes de jeu en réseau). Graphiquement, GP 500 est vraiment réussi mais jetez donc un œil aux captures pour vous en persuader. ■



GP 500



CARMAGEDDON TDR 2000

En appelant le troisième opus de la série Carmageddon, The Death Race 2000 et non pas Carmageddon III, il semblerait que SCI ait voulu montrer que beaucoup de choses avaient changé. Non pas le principe du jeu puisque vous devrez toujours participer à des courses et écraser des piétons (dont l'intelligence artificielle a été améliorée — ils peuvent maintenant vous attaquer) mais au niveau de la technique et en particulier du moteur 3D. L'équipe a travaillé sur celui-ci pendant deux ans et le résultat est bluffant :



fluidité parfaite et graphismes superbes. Les statistiques indiquent que ce moteur peut afficher deux fois plus d'images par seconde que le précédent et ce, à machine égale. L'autre grosse nouveauté du jeu est l'apparition d'un mode Internet qui proposera des arènes spéciales (une quinzaine). Sinon, pour finir ce portrait, parlons des 45 courses, des 15 environnements, des voitures « personnalisables », de la grande interaction avec le décor... ■



Water World Championships, à l'instar de Speed Busters, s'essaye à un début de scénario : une bande de millionnaires excentriques décide de gaspiller leur argent en customisant leurs bateaux (pour les rendre le plus rapide possible) et de participer à des courses maritimes de folie. Très orienté arcade, le jeu proposera des personnages et huit circuits différents. Vous devrez faire face à de nombreux obstacles et userez d'armes pour vous débarrasser de vos concurrents (aucune règle ne régit les courses). Le style cartoon des graphismes est vraiment agréable et il change un peu du richisme auquel nous sommes habitués. Le jeu sera bien évidemment jouable en réseau et ce jusqu'à quatre joueurs. ■

Superbike 2000



Avec Superbike, E.A. a trouvé l'année dernière un nouveau filon : la course de motos. Il fallait donc compter sur eux pour commencer une exploitation digne de ce nom. Bien évidemment, le réalisme sera au rendez-vous avec les données officielles de 1999 (treize circuits, six constructeurs et 26 pilotes), des graphismes améliorés, des commentaires avant et après les courses, une intelligence artificielle efficace pour les concurrents... ■



Wild Water World Championships

Voici peut-être le seul jeu original de la catégorie I Wild

Tout sur les stars du jeu vidéo !

LES FAUVES SONT LÂCHÉS



Quel dommage. C'est seulement en fin de journée que j'ai découvert l'existence du stand Gathering of Developers... Car comme d'habitude, ce fut la course contre le montre ! Après une journée à arpenter les deux halls principaux, la constatation qui s'impose à moi est plutôt consternante : ce salon m'ennuie. Les produits qu'on voit sont ceux des salons précédents, certes plus avancés, avec quelques nouvelles apparitions, mais rien de véritablement étonnant. Les éditeurs continuent à s'engouffrer dans la course à l'armement 3D : ce sera à celui qui utilisera le plus de couleurs, le plus d'effets avec le plus d'images à la seconde... Mais sinon, 99 % d'entre eux s'articulent autour de concepts déjà vus. Bref, les valeurs sûres ont été confirmées (Bleem & White, Ultima Ascension et Freelancer pour mon trio gagnant), mais rien de neuf à côté de cela. Pire même, le manque d'imagination et de créativité des développeurs est inquiétant. Mes coups de cœur, en sus de quelques créatures charmantes, vont donc aux petits développeurs comme Ciel pour Ciel, Mathématiques Appliquées, Bleem... des gens qui y croient encore et tentent l'impossible. *D.L.*



MARATHON MEN

Mh15 : les portes du Salon ouvrent avec un quart d'heure de retard...

C'est que nous met déjà à la bouffe pour nos premiers rendez-vous. L'équipe se sépare en trois groupes, mais très vite, on retrouve Cedric sur le stand de la

Fox, en admiration devant les figurants de La Planète des singes. Enfin, disons qu'il essaya surtout de se faire enfermer dans la cage avec les deux prisonnières. Seb, lui, s'est trouvé de nouvelles compagnes... Et pendant ce temps, il nous semble avoir reconnu Luc sous ce déguisement jaune... Oh oh Luc ! Ah non, ce n'est pas lui ! *D.L.*

UN SALON CENSURÉ !



Certains jeux violents tels que Soldier of Fortune (Activision) ou Kingpin (Interplay) étaient présentés à la presse dans des boîtes, cachés derrière des rideaux noirs (petite ambiance sex shop). Si, de base, cette mesure est vraiment ridicule, elle le devient encore plus lorsqu'on sait que l'entrée du Salon était interdite aux moins de 18 ans. Qui a parlé d'incohérence ? Pire encore, pour la déco du stand Activision, un énorme Schoolbus encastré dans le sol a dû être repeint en catastrophe pour ne pas rappeler les récents massacres scolaires ! *D.L.*

AVOCATS DU DIABLE

Le créateur de Bleem ! a encore des problèmes avec le géant Sony...

A lors que le Salon ouvrait ses portes, une flopée d'avocats travaillant pour Sony a débarqué sur le stand de Bleem ! (un émulateur PlayStation pour PC), sommant son responsable de tout abandonner pour cause d'engagement de poursuites judiciaires à son encontre par Sony. Tel le petit village gaulois luttant contre César, le modeste stand de Bleem ! a fait de la résistance et le coup de bluff de Sony (car c'en était un) est tombé à l'eau devant des milliers de journalistes. Quelle pub ! *D.L.*



ANACHRONOX

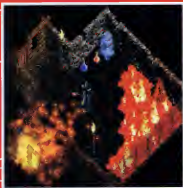
Éditeur Ion Storm / Eidos
Sortie début 2000



A lors que Daikatana et John Romero se faisaient tout petit dans un coin du stand Eidos, la surprise (toute relative puisque, comme toujours, nous connaissions déjà le jeu) vint d'un autre produit Ion Storm, *Anachronox*, basé pourtant sur le moteur de *Quake II*. Il faut dire que l'équipe semble avoir plutôt bien bossée pour améliorer ce dernier, avec notamment des effets de brouillard et de particules impressionnants. Le jeu offre en outre une vue à la *Heretic II* et, surtout, une approche jeu de rôle qui n'est pas pour nous déplaire, avec divers personnages dont bien évidemment une nana gonflée à bloc. On retrouve derrière ce projet un autre ancien de ID Software, Tom Hall (*Wolfenstein 3D*, *Doom*). Dans *Anachronox*, le

joueur dirigera jusqu'à trois héros, parmi sept possibles, ce qui devrait aboutir à des aventures sensiblement différentes selon le choix du joueur et sa façon d'aborder cet univers futuriste.

Le jeu se déroulera non seulement au fin fond de la galaxie, mais aussi dans trois dimensions parallèles qui annoncent une grande variété de situations... et d'ennemis (150 différents !), avec quelques paradoxes temporels qui pourraient enfin nous changer un peu. La concurrence est cependant assez rude dans le domaine, avec des *Deus Ex*, *System Shock 2* ou même *Amen The Awakening* chez GT, et on espère seulement que l'équipe de Tom Hall gèrera mieux son développement que ses collègues de Daikatana ! On l'espère vraiment... ■

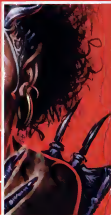


Après un abus de Frozen Margaritas, Westwood s'est lancé sur NOX, une sorte de Diablo dans lequel le joueur dirige un magicien. Le jeu se déroulera dans un monde d'heroic-fantasy et suivant une histoire qui n'a pas encore été dévoilée. On parle toutefois de quêtes aléatoires, tout comme les cartes dans lesquelles les personnages évolueront. Ça ressemble quand même fortement à du Diablo, ça, non ? On nous annonce près de 150 sorts différents regroupés dans trois groupes selon l'alignement de votre personnage (bon, neutre, mauvais ou quelque chose dans le genre). Les sorts pourront être combinés pour plus d'effets. Il y aura des monstres, bien entendu, mais les développeurs gardent le secret sur eux, promettant toutefois qu'ils seront originaux et variés. L'interactivité avec les éléments du décor (tables, chaises...) devrait être maximale et la possibilité de poser des pièges devrait rendre le jeu encore plus intéressant.

A fortiori, NOX ressemble quand même drôlement à Diablo. Même vue en 3D subjective, même genre de monde, reste à voir comment Westwood arrivera à se démarquer de son concurrent principal.

Le réseau ne sera pas en reste avec la possibilité de rassembler autour d'une même partie jusqu'à 32 joueurs ! Et tout cela bien évidemment sur le Net.

Les premières images qu'il nous a été permis de voir annoncent toutefois un jeu plus stratégique que Diablo, c'est-à-dire un poil moins bourrin, au graphisme honnête (les sorts et les effets de lumière sont particulièrement réussis) et à l'action omniprésente. Tout ce qu'un joueur demande, en somme. Le jeu, prévu pour la rentrée, pourrait tout de même connaître un peu de retard. C'est d'autant plus dommage qu'il nous tarde de ravager villes et villages. ■



NOX

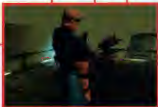
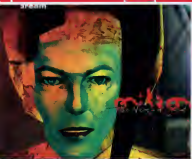
Éditeur Westwood
Sortie décembre



Omikron

The Nomad Soul

Éditeur Eidos
Sortie décembre



Je suis bien gentil de vous parler de Omikron... C'est vrai quoi, je n'ai même pas pu entrer à la sol-rée Eidos ! Trop de monde paraît-il. Ils auraient mieux fait de sortir David Bowie... Une honte, je vous dis ! Enfin, vu que l'équipe de développement, Quantic Dream, est française et que le jeu a l'air vraiment génial, je vais oublier mes petites rancœurs personnelles. Omikron n'est pas seulement le titre du jeu, c'est aussi le nom d'une ville gravement en danger, des démons à apparence humaine voulant sucer l'âme de tous ses habitants. Comme vous avez une âme et que vous n'avez pas envie de vous faire sucer, vous allez tout faire pour venir en aide aux habitants. De là vient l'un des principes les plus intéressants de Omikron. Lorsque vous mourrez dans ce jeu d'action/aventure, vous prenez possession du corps de la première personne

qui vous touchera. D'où l'incarnation d'un nombre hallucinant de personnages ! Et ne vous inquiétez pas, quelqu'un vous touchera forcément puisque vous évoluerez dans une ville des plus réalistes avec des passants, des voitures, etc.

D'ailleurs, c'est le second principe vraiment passionnant de Omikron. Vous allez pouvoir agir dans la ville comme bon vous semble : entrer dans n'importe quel building, parler à n'importe quel passant, exploser un mec dont la tête ne vous revient pas, acheter un objet dans un magasin, prendre un véhicule pour changer de quartier... Bref, vous bénéficierez d'une totale liberté ! Le scénario, non linéaire, semble vraiment béton avec de solides bases *heroic-fantasy*. Mais vous devrez également combattre grâce à un modèle se rapprochant de celui des jeux de baston console. ■

WE KNOW WHERE THEY ARE ! *

* NOUS SAVONS OÙ ILS SONT !

N: 1262.777.564.XYZ

HARDGAMER

CYBERKILLER SÉRIE 3

RÉCIDIVISTE

MIS EN RÉSEAU LE 25/05/1999

WORLD WIDE WEB POLICE

JAIL DIV. #666

L'OFFRE PUBLICITAIRE JEUNE N°1 SUR LE WEB

CONTACT: CHRISTIAN NATHHORST 01 55

25 00 / www.hi-media.com

[illegible]

Les écoulements lents, surtout au plein mouillage, ont été étudiés jusqu'à $Re = 100$ pour des pentes jusqu'à 10° et dans le régime de transition jusqu'à $Re = 1000$ pour des pentes de 10° à 30° . On a pu constater que les écoulements lents sont caractérisés par une structure de tourbillons qui se développent en aval de la zone de séparation.

**TARZAN 3D**

Seb est tombé en pâmoison devant ce futur hit de chez Disney. « *Faut faire kekchase dessus ! Faut faire kekchase*

dessus ! lililil ! lililil ! ouh ouh ouh ! » s'est-il écrié avant de sauter sur le lampadaire en poussant quelques cris agrémentés de grimaces simesques. La conclusion est simple. Vous allez aussi être contaminés par le virus Tarzan. Non seulement le film promet d'être excellent, mais le jeu, Tarzan 3D, risque lui aussi de remporter tous les suffrages des amateurs de jeux de plates-formes. L'animation est très réus-

sié, les décors sont superbes et les parcours sont assez bien pensés. Vous admirerez notre ami l'homme singe grandir au fil du temps pour devenir la bête musculeuse que l'on connaît si bien, lattant toute sorte de sauterelle d'animaux méchants et sauvant les animaux gentils (dont Jane). Sa sortie est annoncée pour la fin de l'année, probablement décembre. Pourvu qu'il trouve une pèna plus chaude que son royaume pour l'occasion. ■



Développé par Digital Air Inc., et prévu pour le printemps 2000, l'asce Cannon est une machine à jet d'eau original combinant action à ouverture, à pied ou en véhicule. Vous jouez un chasseur de primes bien décidé à ingérer la maximum de pognon en liquidant la maximum de pourriture. Une vingtaine de missions, de la récupération d'oligie au transport de témoins ou à l'assassinat de personnes influentes dans le milieu du crime, l'asce Cannon vous permettra non seulement de combattre dans des lieux divers et variés mais aussi de répondre à votre véhicule... en prendre un autre en cas de pipi, et l'en passer et l'en caquer. Microsoft devrait éditer ce jeu pour le milieu à l'été 2000.

Dragon's Lair 3D



Dragon's Lair 3D reprendra les héros infortunés des premiers épisodes. Finis les touches gauche, droite, haut et bas à enfoncer au bon moment pour éviter de mourir, finie l'aventure dessinée, donnant plus l'impression de regarder un dessin animé que de jouer à un vrai jeu, ce nouvel opus devrait être un jeu à part entière, sans doute un poil dans le genre de Tomb Raider. Pour de plus amples nouvelles, rien de tel qu'un petit tour du côté de www.bluebyte.com.



Tout sur les stars du jeu vidéo !

RAVALEMENT DE FAÇADE

DÉTACHÉES DE PRESSE

Vendredi : les attachées de presse se regroupent en créant la L.A.P.D.

La Ligue des attachées de presse dépasse. En effet, de nombreuses rumeurs font état d'énormes difficultés pour les journalistes de trouver des attachées de presse qui honorent leurs rendez-vous. Pour leur décharge, le stand de G.O.D. leur était accessible (donc les Frozen Margharitas aussi) et la Californie regorge de grands blonds aux yeux bleus très attirés par les Européennes. Mais ne tirons pas de conclusions trop hâtives, les réunions marketing étaient également courantes...

JURASSIC EIDOS

Timeline Studios, la toute nouvelle société créée par Michael Crichton (Jurassic Park, Congo, Soleil Levant, etc.) vient de signer avec B&B. On ne sait pas pour l'instant quels seront les jeux et produits développés mais s'il réussit moitié aussi bien que son compatriote Tan Clancy...



tion... Sûrement la plus grande du Salon ! General Lee, leur voiture, est en tout cas intacte et c'est sûrement le principal vu qu'elle est nécessaire à toute la famille pour échapper à l'infâme Rosco P. Coltrane !

S.T

LE ROUGE ET LE NOIR

Alors que Olivier se baladait de stand en stand pour trouver le scoop qui ferait la différence avec la concurrence, il tomba nez à nez avec Mathilde, une journaliste de chez Joystick. Heureusement, un paparazzi était là pour constater le genre de relations qu'il entretenait avec elle. Les services généraux mènent depuis une enquête. La mise en examen n'est pas loin !



Alors que la cuvée 99 du plus grand salon professionnel du jeu vidéo semblait avoir perdu son charme d'antan (aucune surprise, aucune révolution graphique, aucune innovation marquante...), nous avons pu découvrir sur le stand de Southpeak une information de première catégorie, un scoop qui va faire beaucoup de bruit : Daisy Duke a subi un *lifting* ! Comme vous pouvez le constater sur la photo ci-jointe, elle ne ressemble plus du tout à ce qu'elle était à la grande époque de la série *Shérif, fais-moi peur*. Rassurez-vous quant à ses autres avantages, je me suis personnellement assuré que rien ne manquait. En revanche, impossible de vérifier si ses frères, Bo et Luke, ont subi le même genre de chirurgie vu qu'ils brillaient par leur absence. Quelle déception...



STAND UNDERGROUND

Vous l'avez compris, notre stand préféré se situait curieusement...

En face du Salon ! C'était celui de Gathering of Developers, qui avait tout simplement loué un parking découvert voisin, pour y établir un campement. S'il était possible

de découvrir les produits dans plusieurs mobihomes, on a surtout apprécié le bar gratuit où il était servi à partir de 13h00 des boissons rafraîchissantes telles que des Frozen Margharitas, des Margharitas Frozen, des Frogaritas Marzen... Et que dire des charmantes hôtesses qui distribuaient des Playboy ?



Knockout Kings 2000

Cricket World
Championship 99

Comme chaque année, Electronic Arts va nous sortir sa gomme sport entre novembre et décembre. Comme d'habitude, NHL, NBA et FIFA vont détrôner les mêmes titres que l'année précédente. Si NBA 2000 est resté très secret et n'a pas été montré, NHL 2000 promet d'atteindre des sommets dans le genre. Jouabilité du tonnerre, graphisme exceptionnel. Les amateurs peuvent baver d'envie. Les joueurs seront beaucoup plus détaillés et iront jus-



Microsoft Baseball 2000

La météo un jour chez nous ? Rien n'est moins sûr, à la grande déception des batteurs fous. Microsoft Baseball 2000 devrait sortir chez nos voisins maîtres du monde courant juin. De notre côté, le manque d'engouement pour ce sport pourrait contraindre les agents du grand Billou à ne pas nous livrer ce soft. Pourtant, il est bien joli ce Baseball 2000. Il a l'air sympa, même, avec ses pelles joueurs en casquette et pantalon moultant, sans parler des options qui vont pousser à « battre » tranquillement ou bien échauffer les tactiques les plus compliquées. On y retrouve toutes les équipes et les joueurs de la ligue nationale, idem pour les tenants. Préparez le popcorn, on ne sait jamais... ■



Supreme Snowboarding



Les développeurs ont beau essayer de surfer sur la vague, les jeux de courses de ski, snowboard, ou toute autre planche à pain sur lesquelles des blaireaux bariolés devaient les pontes, n'ont jamais conquis les toiles, tout au moins sur PC. Infogrames mise quand même sur Supreme Snowboarding pour les prochaines vacances d'hiver. Toujours le système de courses chronométrées, certes, et c'est beau, c'est fluide, c'est très jouable, ce sera sans doute réussi, mais à savoir si cela sera suffisant... ■

MICROSOFT, L'OUTSIDER

Electronic Arts risque de voir arriver de plus en plus de concurrents dans son domaine de prédilection. En effet, Microsoft se lance à l'assaut des terrains de tout acabit, qu'ils soient d'herbe ou de parquet. NBA Inside Drive 2000 est, comme son nom l'indique, un jeu de basket. Plutôt réussi au point de vue graphisme, plutôt réussi pour ce qui est du réalisme, de l'animation et des multiples options proposées, reste à savoir si la jouabilité lui permettra de venir titiller la gloire de NBA Live 2000. Microsoft International Football, lui, est dédié au ballon rond. J'y ai joué, c'est assez réussi même si le graphisme n'était pas encore bien terminé et l'intelligence artificielle promet d'offrir un challenge convenable au joueur. NFL Fever 2000, jeu de foot américain, a de bonnes chances de passer inaperçu chez nous, tant ce sport n'attire pas les foules de notre bel Hexagone. Dommage, il a l'air joli, fluide et, une fois n'est pas coutume, jouable. Réponse en fin d'année, pour ceux qui aiment suer... devant leur écran. ■



NHL Championship 2000



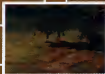
La Fox se lance elle aussi dans les jeux de sport avec toute une gamme de produits. On peut s'attendre au foot, au basket-ball, au golf, et bien entendu, au hockey sur glace. Ce dernier, NHL Championship 2000, devrait voir le jour à la fin de l'année et proposer toutes les variantes possibles et imaginables habituelles à de tels jeux. Toutes les équipes de la NHL, bien sûr, la possibilité de créer ses équipes, de vendre et acheter des joueurs, de jouer des matchs amicaux, championnats ou playoffs, et j'en passe et j'en oublie comme la toujours appréciée possibilité de fouler sur la tranche du joueur adverse. Le peu que l'on en a vu laisse présager un bon jeu, reste à savoir si la jouabilité sera au rendez-vous. ■



Black & White

Éditeur Lionhead

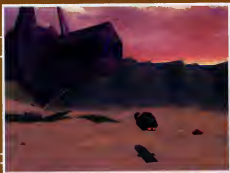
Sortie entre décembre 1999 et février 2000



Entre deux Frozen Margharitas, nous avons eu le privilège de rencontrer Peter Molyneux (Dungeon Keeper) en personne. Comble de plaisir, il nous a montré les premiers éléments de Black & White, son prochain jeu qui sortira sous le label « Lionhead », du nom de la compagnie qu'il a créée. Dans le monde de Eden, des villages aztèques, japonais, africains, tibétains, égyptiens, grecs ou zoulous vivent en parfaite harmonie. Vous allez devenir leur dieu, pour leur bien à tous ou pour leur déchéance. À vous de voir. Votre château implanté, plusieurs solutions s'offrent à vous. Si vous vous occupez un tant soit peu de vos ouailles, elles vont venir vous prier et ainsi augmenter votre puissance, votre mana, pour que vous puissiez bénéficier de sorts magiques divers. D'un autre côté, une créature gigantesque se balade sur vos nouvelles terres. Lui apprendrez-vous à défendre vos humains ? Allez-vous lui enseigner le bon et le mauvais ? Allez-vous en faire une sorte de

bon génie ou bien l'incitez-vous à apporter désolation et destruction partout où elle passe ? L'intelligence artificielle de la bestiole lui permet d'apprendre toutes sortes de choses (que manger, avec qui jouer, quels sorts retenir, etc.) dans une totale liberté. Un must entre Creatures et Populous qui, s'il est destiné à un public restreint, pourrait être un jeu grandiose.

Le moteur graphique de Black & White semble tout simplement incroyable et explose par ses capacités tout ce qui s'est fait jusque-là. Rencontres sur le Net entre différentes créatures qui pourraient s'instruire mutuellement, sinon se combattre, importation de son propre monde pour créer avec d'autres joueurs une vraie planète, Lionhead voit grand. Peter Molyneux avoue que Black & White est enfin le jeu qu'il a toujours rêvé de faire, une sorte de concentré de toutes les bonnes choses qu'il a pu inclure dans ses précédentes créations. On attend la fin d'année (année prochaine ?) avec impatience. ■



S'il est une licence surexploitée dans le domaine des jeux vidéo cette année, c'est bien celle de *Star Trek*. Il était pratiquement impossible de visiter un stand sans tomber sur un énorme poster de Klingon (et, croyez-moi, il y a plus agréable !). Alors évidemment, pauvres Européens que nous sommes, nous avons du mal à comprendre cet engouement massif des développeurs de jeux vidéo mais la série est un tel mythe aux États-Unis... Et puis, ne nous plaignons pas, nous y gagnons quand même des jeux de qualité ! *Star Trek : New Worlds* va donc tenter de donner un second souffle aux jeux de stratégie en temps réel. Licence oblige, vous pourrez prendre le commandement des Romulans, des Klingons, ou des humains dans le cadre de la colonisation d'une zone neutre. Chaque camp possède des unités et des structures propres d'où une variété indéniable dans les constructions. Ces dernières ont d'ailleurs fait l'objet d'une attention toute particulière, voire d'une innovation. Finis les bâtiments qui apparaissent comme par magie, vous les verrez se construire plaque (métallique) par plaque (euh... métallique), vos unités s'attellant à leur tâche. Rajoutant encore au réalisme, les soldats qui sortent en nombre des casernes et qui courent vers leur objectif. Ainsi, pour la première fois, vous aurez l'impression de diriger une base qui vit réellement. L'aspect graphique du jeu est une autre réussite et vous pourrez apprécier les détails des bâtiments, des vaisseaux mais surtout de l'environnement : les dunes de sable, les collines verdoyantes ou encore les nombreux arbres peuplant une région boisée. Malgré son côté science-fiction, *Star Trek : New Worlds* est un jeu de stratégie des plus réalistes et sûrement la meilleure utilisation de la licence *Star Trek*. Et ce n'est pas peu dire ! ■



Star Trek

New Worlds

Éditeur Interplay
Sortie fin 99

The Sims

Éditeur Electronic Arts

Sortie début 2000



Voici certainement l'un des produits les plus originaux du Salon mais aussi l'un des plus étranges ! Après avoir construit de magnifiques villas pour vos Sims, vous allez maintenant pouvoir les diriger avec pour tâche de les rendre heureux... Ou malheureux ! Pour cela, tous les moyens seront bons : assurer leur réussite professionnelle (ou le contraire), leur fournir un niveau de vie plus que décent (ou misérable), les combler dans leurs relations amoureuses (ou les humilier). Pas de doute, ce « simulateur de vie » sera aux jeux vidéo ce que les films de Éric Rohmer sont au cinéma ! Vous pourrez choisir un personnage existant ou bien en forger un de toutes pièces en influençant son caractère (distribution de points dans diverses catégories : travail, relation, art, etc.). Vous devrez également lui construire une maison et choisir son mobilier (jusqu'à la couleur de la peinture des toilettes !). Viendra ensuite le

moment de l'aider à trouver un travail (parmi plusieurs branches) et de l'y envoyer pour qu'il rapporte de l'argent et que vous puissiez faire quelques achats. Mais bien évidemment, une fois que votre Sim aura réussi matériellement, il voudra trouver une femme et c'est là que la « Barbecue Party » avec vos voisins interviendra ! Votre Sim pourra alors parfaire ses relations humaines et avoir un ou plusieurs enfants.

D'ailleurs, vous pourrez contrôler jusqu'à quatre Sims en même temps en sachant qu'ils sont dotés d'une intelligence artificielle les rendant très entreprenants ! Même si le concept du jeu est un peu obscur, il faut bien avouer que The Sims est très accrocheur. Dommage que les situations aient été simplifiées au maximum (faire un enfant revient à embrasser la voisine) et que les scènes de nu soient masquées par une mosaïque. Mais là, c'est le pervers qui vous parle ! ■



Le mois dernier, nous vous annonçons le développement de Theme Park World (la suite de Theme Park). Eh bien, ce mois-ci, pour y avoir joué à l'E3, nous pouvons vous annoncer qu'il sera génial ! Pour les extraterrestres qui ont récemment débarqué sur Terre, le thème de la série des Theme est de créer et de gérer des parcs d'attractions. De la fabrication des montagnes russes (plus ou moins rapides) à l'installation de paillotes (oups...) vendant des frites (plus ou moins salées) en passant par le contentement de vos visiteurs, tout sera de votre ressort. Pour vous aider à supporter votre lot quotidien, l'interface a été entièrement revue. Vous ne vous perdrez donc plus dans les méandres des options et disposerez d'une simple petite télécommande en bas à gauche de l'écran pour tout gérer. Un conseiller vous aidera également à prendre les bonnes décisions. Et ce ne sera pas du luxe car l'intelligence artificielle des sales mômes qui visitent votre parc a été améliorée. Ainsi, s'ils auront des réactions plus réalistes, ils seront surtout beaucoup plus exigeants ! Mais la grande nouveauté de ce second opus est bien évidemment le passage à la 3D temps réel. Celle-ci apporte énormément au jeu. *Primo*, les graphismes ont gagné une allure cartoon qui renforce clairement l'ambiance. *Secundo*, vous pourrez admirer votre parc sous toutes les coutures grâce à une caméra « manipulable » à loisir. *Tertio*, vous pourrez passer en vue subjective pour vous promener dans votre parc et essayer les attractions en temps réel ! Bref, quand on se rappelle à quel point le premier Theme Park était amusant, on ne peut s'empêcher de penser que Theme Park World sera vraiment une aubaine pour les joueurs blasés que nous sommes ! ■

Theme Park World

Éditeur Electronic Arts
Sortie novembre



Imperium Galactica 2

GT Interactive semble très excité par son Imperium Galactica 2, un jeu de stratégie et combat, se déroulant dans l'espace et sur des planètes. Avec une interface simplifiée mais restant tout de même très complète, la possibilité de créer ses propres parties, de modifier les règles de jeu, le tout entièrement en 3D... Plus de 100 planètes, 150 invasions à découvrir, des menus pour construire ses propres vaisseaux, des options pour affronter jusqu'à sept adversaires sur le Net... On a très vite compris la raison de leur excitation. Je dois avouer que nous, Cudic en tête, on a passé plus de temps à regarder la présentation du NOX sur le stand voisin... Pas très professionnel mais diablement agréable. ■



Commandos 2



Comme sur l'ensemble du Salon, c'est dans une salle de projection privée de Eidos que nous avons pu découvrir les premières images d'une suite plus qu'attendue, celle de Commandos : derrière les lignes ennemies. Si le principe de jeu reste globalement le même, avec une importance toujours aussi primordiale à la discrétion, l'équipe de Pyros semble avoir fait d'énormes progrès dans le domaine des animations des personnages et des véhicules. Par moments, on se savait plus s'il s'agissait de scènes du jeu ou de cinématiques ! ■

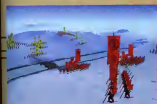


C & C : SOLEIL DE TIBÉRIUM

Si Westwood présentait à un cercle très restreint d'invités son C & C Commando, première itération de l'univers NOD/GDI en 3D, ce fut surtout Le Soleil de Tibérium qui accapara l'attention du public, même s'il n'était pas vraiment mis en avant sur le stand. À l'heure où le jeu de stratégie est passé en 3D complète (Shadow Company, Warzone 2100...), le choix d'une vue de dessus surprend quelque peu, mais très vite, par les nombreux effets spéciaux, le relief et une utilisation intensive de vidéos de qualité pour les scènes cinématiques, on en prend plein les mirettes. Si l'interface est toujours aussi intuitive, un grand soin a été apporté à la jouabilité, à la variété des situations, sans pour autant délaisser la complexité et l'aspect stratégique, au contraire. Bref, malgré quelques départs dans l'équipe et de nombreux retards, on attend avec impatience ce qui reste une valeur sûre, surtout pour les amateurs de conflits via Internet. On espère bien pouvoir tester le monstre cet été... ■



Shogun Total War



Après avoir tenté l'exotisme d'un petit rafraîchissement sur le bar... euh, le stand GOD, j'ai enfin trouvé en plus du fraîcheur dans le domaine pourtant surchargé de la stratégie avec Shogun Total War. Depuis le dernier E.C.T.S. de Londres, nous vous en parlions régulièrement, mais les choses commencent à s'accélérer pour cette simulation militaire se déroulant au Japon du XVIII^e siècle. Gestion des ressources, alliances, conquêtes de territoires, espions, guerres... et armées pour des combats entièrement en 3D d'un réalisme hallucinant. Avec des conseils d'historiens célèbres, du motion capture du champion du Kendo Emmanuel Levi et des scènes du film mythique Ran (de Akira Kurosawa) pour certaines scènes cinématiques... Ça va donner ! ■



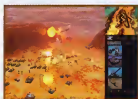


On ne change pas une équipe qui gagne et ce n'est pas SSI qui va nous contredire. Reconnu comme l'un des meilleurs wargames au tour de jeu, notamment avec sa saga Panzer General, voici donc PG3 Assault, qui curieusement reste un des très rares jeux de stratégie à garder son système de tour par tour. Se déroulant toujours durant la Seconde Guerre mondiale, sur le front ouest, vous retrouverez donc les

forces allemandes, anglaises, américaines et françaises, à travers huit campagnes. Les unités en 3D se déplacent désormais sur des paysages enfin représentatifs d'un terrain, avec des grosses améliorations, notamment par l'ajout de leaders aux compétences variées et évolutives. Vous pourrez finir la Seconde Guerre mondiale cet automne ! ■



Panzer General 3 Assault



PEACEMAKERS

Tout comme avec Ciel pour œil ou Charman, une des meilleures surprises de ce salon vient d'un tout petit stand français, celui de Mathématiques Appliquées, avec PeaceMakers. Sous ce titre ronflant, se cache en fait un tout jeune groupe de développement avec des gens issus de développeurs français comme Cryo ou Kalisto, rejoints par des chercheurs en intelligence artificielle. Si d'ores et déjà le moteur de ce jeu de stratégie en temps réel, mélange de 3D et de Voxel, est impressionnant, ce sont surtout les comportements des



troupes qui laissent augurer d'un défi à la hauteur des plus fins stratèges. Ils ont d'ailleurs développé une API propriétaire, DirectIA® 1.2. En plus du côté stratégique, le joueur devra aussi gérer les relations avec les médias et divers autorités, pour obtenir plus de popularité, et donc des renforts... Le jeu est prévu pour l'été 2000 mais il n'a pas encore trouvé preneur, même si pendant le Salon, ce fut le défilé sur le stand. ■



Avec la priorité donnée aux produits de la gamme issu de nouveau film, Force Commander semblait avoir été mis de côté depuis plusieurs mois. En fait, il devrait s'agir d'un nouveau sixer. De jeu de stratégie en temps réel à la Starcraft, le jeu nous est apparu dans une version entièrement en 3D ! Ancré par la fin d'année, le jeu vous permettra de diriger au choix l'Alliance rebelle ou l'Empire, à travers deux campagnes se déroulant sur des mondes connus des fans, mais avec aussi quelques nouveautés. Avec plus d'une cinquantaine de véhicules et troupes issues de la mythique saga, des missions s'étalant sur l'ensemble de la première trilogie et des options Multijoueur, LucasArts semble tenir le bon bout. ■

Pharaoh



Même si le produit reste des plus classiques, on a pu tout de même apprécier la maîtrise de l'équipe de impressions pour développer le succès de ses jeux de gestion Caesar. Devant le succès du troisième du nom, on aurait pu s'attendre à un quatrième, mais c'est l'antiquité égyptienne, s'étalant sur plus de 3000 ans que vous pourrez découvrir de façon interactive avec Pharaoh. L'utilisation du Nil et de ses crues, pose de nouveaux défis, avec une importance accrue de l'aspect militaire... mais toujours pas d'options réseau. ■

Force Commander



Tout sur les stars du jeu vidéo !

LA BITURE DU SIECLE !



ATAQUE DE REAPERS



En croisant un Reaper qui se tenait le dos comme s'il avait très mal après avoir porté des valises juste avant d'aller à l'aéroport, Seb crût reconnaître notre Luc. Finalement, après avoir tenté de lui arracher son masque, il reconnut son erreur et a repris à ne jamais éternuer un Reaper !

FRENCH CONNECTION

Le salon s'est fini sans que Infogrames ne rachète quiconque...

Le calme avant la tempête ? En tout cas, avec un chiffre d'affaires consolidé en progression de 30 % sur le troisième trimestre de l'exercice 98/99, Bruno Bonnell, son PDG, annonce clairement que l'offensive va continuer. Des rumeurs sur le salon faisaient état d'un possible rachat de GT Interactive mais Infogrames n'avait cette fois qu'une position de challenger, avec comme client potentiel un autre groupe français : Lagardère. La France va vraiment devenir le royaume du jeu vidéo !

y étaient même depuis le début de l'après-midi, comme Olivier et Didier. Je le sais, je les y ai vus ! C.G

UNE NOUVELLE LARA CROFT

Si Tomb Raider quatrième du nom n'était pas présenté, le mannequin représentant Lara Croft troisième du nom ne s'est pas privé de faire quelques apparitions sur le stand de Eidos. Mais il fallait vraiment être observateur pour voir une quelconque différence avec la précédente : même coupe de cheveux, mêmes lunettes, même bustier vert... Ah, la routine tue l'amour ! Z



MORT DE PSYGNOSIS

Psychosis est mort et les rumeurs de rachat vont bon train...

Depuis le temps que des rumeurs circulaient sur la mort de Psychosis, tout le monde fut étonné par la gigantesque de son stand. La surprise passée, et la rumeur confirmée, nous avons découvert que c'est GT Interactive qui s'occupera du catalogue PC. Quant à ses bureaux parisiens, nous vous annonçons dans le dernier numéro qu'ils avaient été repris par Infogrames...



A photograph of a brown horse standing in a stable. The horse is facing right, and its body is covered in dark, irregular patches, indicating a condition like melanoderma. The background shows a wooden wall and a stone floor.

Mary King's Riding Star

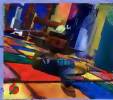


On avait eu droit à la période Lemmings, puis Worms, de Team 17, ravagea nos PC pendant plusieurs années, et la relève est d'ores et déjà assurée, dans lequel vous allez découvrir l'extrême : veut créer la stupidité artificielle.

Bon, je sais, vous allez me dire que l'abus de Margharita nous fait retomber à l'antique, mais on n'a pu s'empêcher d'égayer un peu ces pages avec une cure de jeunesse made in France. Dénoué sur Dreamcast mais annoncé pour l'an prochain sur PC, Toy Commander est le prochain projet de *No Cliché*, l'équipe de Frédéric Royner (*Alone in the Dark*, *IBA*) et J. Dans ce jeu, vous allez diriger des jouets dans des missions délectables, dans des décors bien connus mais vu sous un angle très cartoon. C'est super beau, cela rappelle bien évidemment l'ambiance des films *Toy Story* et surtout une fois... c'est une équipe française qui apporte un peu de sang neuf à un salon démodant trop sérieux.



Subrina est une série américaine destinée aux adolescentes, qui fait un carton sur ABC-TV, et c'est Simon & Schuster qui prépare un nouveau jeu d'aventure, ciblé sur les filles de 8-12 ans, *Subrina : The Teenage Witch™ 2*. Cette sorcière bien-aimée, aidée de son chat Salem, va combattre la méchante sorcière Amanda dans un jeu d'action/aventure en 3D. On est bien loin des Lara Croft, Xéna et autres héroïnes survitaminées, pour retomber plutôt dans le sillage à la *Buffy contre les vampires*, mais après tout, il en faut pour tout le monde.



Jeux de société

National Initiative, qui est le plus grand public du pays. M. Joseph Touche, directeur général de la région, a déclaré que le programme de planification régionale est un processus continu. Il a souligné que le programme de planification régionale est un processus continu. Il a souligné que le programme de planification régionale est un processus continu.



les récits de la zone euro
Hiro Noma / Vues d'ici,
c'est qui l'incluant l'écrit-
ture humaine à un public
réaliste dans une réalité
à l'exceptionnelle plus ré-
cente à leur hauteur et à
l'échelle.



Intelligence artificielle



TUC/Windcape devient le maître incontesté de la vie artificielle et du Tarmacage sur PC avec tout plein de nouveautés. Outre Dogz 4 et Catz 4, on aura surtout droit à BabyZ, dans lequel vous pourrez, cette fois, vous occuper et éduquer un vrai bébé... virtuel. Bref, un bon entraînement qui semble avoir motivé notre cher maître.
 Et le Lampion.
 Creatures Adventures est un nouveau produit plus accessible de la série Cyberlife.
 Plus complexe, pour la fin d'année, nous aurons droit enfin à Creatures 3 ou les aventures des Normis dans l'espace...



THE STONE



S'il existe de nombreux jeux bizarres sur le Net, *The Stone of Abject Modernity* est une expérience des plus originales, issue du désir de créer une espèce d'énigme virtuelle qui ne pourra être résolue qu'à travers l'entraide au sein de la communauté des joueurs. Une sorte d'expérience mystique qui offre cependant une ambiance vraiment particulière et des énigmes de grande qualité. Elles impliqueront de sérieuses connaissances et des recherches approfondies sur le Web ou dans diverses archives, faisant aussi bien appel à la logique qu'à vos dons d'observation, vos connaissances en religion, musique, sciences... C'est tout en anglais, évidemment, ce qui risque de bloquer bon nombre de curieux francophones, mais si vous sentez anglophiles, un investissement d'une trentaine de dollars vous donnera accès à cette énigme. Les organisateurs estiment ne pas avoir de réponse correcte avant le milieu de l'année prochaine... ■

[illegible]

Deer Avenger 2



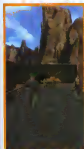
Soldier of Fortune

Éditeur Activision
Sortie : décembre



Si le titre de ce quake-like ne vous évoque rien, ce n'est pas le cas pour nos amis d'outre-Atlantique. En effet, *Soldier of Fortune* est le nom d'un célèbre magazine dans lequel les mercenaires américains peuvent trouver du travail. Activision a récupéré la licence et vous incarnerez donc un soldat de fortune, ou plus précisément, le mercenaire-de-la-mort-quitue ! Pour preuve, vous allez parcourir le monde entier pour mettre hors d'état de nuire une organisation terroriste (dommage que le principe du méchant n'ait pas été gardé jusqu'au bout...). Dans *Soldier of Fortune*, vous ne ferez pas qu'avancer en tuant à tour de bras. Vous devrez remplir une trentaine de missions telles que faire exploser une raffinerie irakienne ou éliminer un homme d'état important. Certains endroits que vous visiterez étant publics, vous côtoierez des citoyens vaquant à leurs occupa-

tions... Tout du moins, tant que vous resterez sous couverture car, ensuite, ils prendront peur et feront tout pour vous éviter. Un bon point pour le réalisme. Remarquez, le réalisme est justement le point fort de *Soldier of Fortune* et pas seulement grâce à sa localisation des tirs mais aussi parce que vos victimes auront des réactions allant en adéquation. Ainsi, tirez dans la jambe d'un soldat et celui-ci s'agenouillera en se pliant de douleur et en se tenant au niveau de l'impact... Shootez-lui le bras avec une arme puissante et celui-ci s'envolera dans une giclée de sang. Visez-lui directement la tête et il mourra sur le coup. Côté réalisation, *Soldier of Fortune* utilise une version retravaillée (par l'équipe de Raven) du moteur de Quake II. Et il n'y a vraiment rien à redire ! *Soldier of Fortune* devrait donc être un excellent quake-like même s'il risque de faire couler beaucoup d'encre... Et de sang ! ■



Au départ, peu de choses ont transpiré de Team Fortress 2, mais avec quelques Frozen Margaritas dans le nez, tout le monde s'est vite mis à table. Tout comme Team Fortress Classic, Team Fortress 2 sera uniquement destiné au jeu on-line, c'est-à-dire en réseau. S'il devait initialement sortir très rapidement après Team Fortress Classic, les développeurs de Valve ont préféré retarder sa mise sur le marché pour le peaufiner comme jamais n'a été peaufiné un jeu sur réseau.

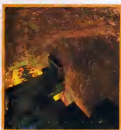
Cet add-on de Half-Life se veut le plus réaliste possible quant aux actions commandos de vrais soldats. Les personnages disponibles devraient être les mêmes que pour Team Fortress Classic, à savoir le médecin, l'espion, le scout, le mitrailleur, le lance-roquettes, le sniper et l'ingénieur, avec toutefois deux nouveaux venus, le commando et le chef. Des armes basées sur un arsenal existant, une vingtaine de missions à travers quatre campagnes (opérations commando, espionnage, etc.), des véhicules tels que des tanks, des transports, des hélicoptères, ajoutez un système de communication que les développeurs annoncent révolutionnaire, les options s'annoncent multiples et ô combien jouissives ! Nous avons pu voir les premiers éléments de ce prochain jeu on-line, et le résultat est plutôt impressionnant. Le graphisme semble avoir progressé de manière significative depuis Half-Life. Reste à savoir si le serveur permettra une connexion correcte à partir de notre beau pays.

Un peu de Rainbow Six, un peu de Delta Force, beaucoup de Half-Life, ce Team Fortress 2 pourrait bien devenir une référence pour ce début de siècle et une bonne raison de s'acheter un modem, voire de s'abonner au câble. ■



Team Fortress 2

Team Fortress 2
par Valérie
et les autres



A lors que nous étions en réunion pour décider qui allait écrire quoi dans ce reportage, j'ai eu la bonne idée de répondre à Olivier « oui mon père » après qu'il ait énoncé le nom de « Amen ». Du coup, c'est votre humble serviteur qui vous conte la petite histoire du quake-like de chez Cavedog (il prend de la valeur présenté comme ça, non ?). Le jeu vous plonge dans les années 2030 alors qu'un tiers de la population a pété les plombs et que les scènes de tuerie sont devenues monnaie courante. Est-il nécessaire de préciser qu'un problème d'insécurité est à régler ? Et c'est vous, Bishop Six, membre des services secrets anglais, qui avez été choisis ! Comme leurs collègues de Valve, en limitant à un très bref chargement les passages d'une zone à une autre dans Half-Life, les développeurs de Amen : The Awakening ont lutté contre le concept de « niveau ». Ainsi, leur jeu est rythmé par des événements scriptés qui séparent les 17 actes du jeu : parachutage sur un building, évasion catastrophe d'un wagon en feu, etc. Cet aspect donne à Amen : The Awakening un côté très cinématographique. On a presque l'impression d'être Bruce Willis dans *58 minutes pour vivre* ! Certains des lieux que vous visiterez (métro de New York, aéroport de Pittsburgh, etc.) ont été reconstitués avec minutie, l'équipe s'étant rendue sur place pour prendre des photos. Contrairement à la majorité des quake-like, vous aurez toujours plusieurs possibilités pour régler une situation et plusieurs chemins à prendre. Bien évidemment, une grande interactivité avec les décors et des personnages à l'intelligence artificielle poussée sont au rendez-vous. Cavedog ne nous a encore jamais déçus... Aucune raison qu'il commence avec Amen : The Awakening ! ■



Amen

The Awakening

100% R.I. Interactive
avec NIKOLAI DUBOV





Quake III

Éditeur ID Software
Sortir septembre



Bon, les gens bien informés le savent tous : Quake III Arena sera uniquement Multi-joueur. Il faut dire que le succès du précédent opus sur Internet a dû influencer les développeurs ! Cependant, des bots seront inclus pour simuler des parties à plusieurs. Alors au lieu de blâclater, voyons ce que nous proposera ce nouveau Quake ! D'abord, des armes (que l'on a déjà vues pour la plupart) : tout droit sortie de Doom, la tronçonneuse fait son retour. Issus de Quake II, la mitrailleuse, le fusil à canon scié, le lance-roquettes et le BFG ont été légèrement revus au niveau de leurs dommages et de leur cadence de tir. Quake premier du nom n'a pas été oublié puisque le fusil à clous a été importé. En fait, les vraies nouveautés sont le fusil à plasma et le lance-flammes. Après avoir un peu joué, une certitude s'impose : Quake III sera rapide. Vraiment rapide. Mais alors d'une rapidité inversante. C'est simple, après Half-Life et

Requiem, on n'avait encore jamais vu des parties aussi speed ! Le moteur 3D extrêmement vélocité y est pour quelque chose : capable d'afficher des textures 24 bits à la vitesse de l'éclair, ainsi que des ombres dynamiques, il ne laisse pas une seconde de répit. Graphiquement, on peut déjà dire que Quake III est réussi, avec ses effets de fumée et de brouillard et ses couleurs vives. En ce qui concerne les niveaux, les développeurs en promettent une pléthore pouvant accueillir jusqu'à 64 joueurs en *deathmatch* comme en *teamplay*. Le mode Capture du drapeau sera bien sûr présent. On sait aussi que les joueurs auront le choix entre trois classes de personnages : légère et rapide, moyenne, lourde et lente. Comme dans Quake II, on pourra personnaliser son personnage grâce à des *skins* et à des gestes, et sa configuration générale (vitesse de déplacement par exemple). Bref, pour tout dire, Quake III risque d'enthousiasmer les fans de ID Software. Et les autres ? ■

Opposing Force



Vous souhaitez arrêter ou finir Halflife et encore plus à en demander ? C'est qui tout le monde n'a pas eu du Nut pour goûter aux joies d'un deathmatch ou d'un Team Fortress. Mais de s'endormir sur ses lauriers, Valve travaille donc non seulement sur Team Fortress 2 (voir plus haut) mais aussi sur Opposing Force, en date d'ici. Cette fois, le joueur incarnera un soldat chargé d'aller raviver qu'il se rappelle Black Mesa. Il y découvrira une vraie guerre d'été, arrivée plus tard que les Xén. Cela prouve de belles leçons entre toi et ce beau monde. L'Intelligence artificielle, je crois que l'on peut faire confiance à Halflife. Le début des hostilités est prévu pour cet automne. ■



DAIKATANA

Grâce à une coupe dans le vent et parce qu'il le vaut bien, John Romero travaille depuis de longs mois sur son nouveau quake-like, Daikatana. Comme tous les jeux attendus, il est sans cesse repoussé et la nouvelle date de sortie est fixée pour cet automne. En attendant, nous avons pu voir l'avancée des travaux. En ce qui concerne le thème, rien n'a été changé : on incarne toujours un guerrier pourvu d'une épée légendaire qui parcourt quatre époques (Grèce Antique, Moyen-Âge, Amérique moderne, Japon futuriste). Le



teur 3D est très probant, puisque c'est celui de Quake II, encore amélioré. Le gameplay est donc rapide et les animations des monstres, assez réussies. Et pour éradiquer tout ce joli monde, une trentaine d'armes aux effets graphiques hauts en couleur promettent de belles parties Multijoueur. Alors si tout va bien, le voyage dans le temps devrait bientôt emmener les quakers intrépides vers de nouvelles aventures. ■



On a enfin pu voir les premières images de Rainbow Six : Rogue Spear, la suite tant attendue du hit de Real Storm. Et le mieux que l'on puisse dire, c'est que les émotions de stratégie tactique sont les mêmes. Bien sûr, le jeu a été conçu et développé par les développeurs de Rainbow Six, l'Intelligence artificielle, je crois que l'on peut faire confiance à Halflife. Le début des hostilités est prévu pour cet automne. ■



Thief 2

Thief (Dark Project en France) a incontestablement marqué un tournant dans le quake-like. C'était la première fois que l'on devait se montrer discret et prudent. Face au succès du jeu, Eidos a décidé de remplir et a annoncé deux projets : Thief Gold qui comprendra le jeu original augmenté de trois nouvelles missions et... Thief 2 : The Metal Age ! On y incarnera une nouvelle fois Garrett dans de nouvelles aventures. On nous promet des textures 16 bits et une I.A. améliorée. Du calme cependant puisque le jeu ne déboulure pas avant l'été prochain ! ■

Rogue Spear



7 NOUVEAUX ULTIMA

ANGERS - BREST - CASTRES - GAP - NIORT - NANCY PC - ST ETIENNE

STAR WARS



ULTIMA achète
et échange vos
jeux vidéo et PC

CADÉAU :
Bon d'achat de

50 F

sur les jeux d'occasion d'une valeur minimum de 200F jusqu'au 30/08/99*

* Dans les magasins participant à l'opération

LES JEUX DU SIÈCLE !

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

PABLO J. HERNÁNDEZ-PATRÓN

NARS/REPUBLIQUE DUKE VIDEO	
11414245 - T50111	
11414246 - 20 25 30 -	Fee: 01 43 38 11 06
NARS/GOVERNS	
L'homme des Galeries - T50113	
01 47 07 23 00	
UNILEVER	
5, avenue de la Mairie - S20090	
UNION	01 60 10 50 27
1 rue Pothier - S3000	
UNIV PONTISSE	01 30 38 25 25
424 rue 2 institutions au dessus	
414 rue 27, 7, Grand Place - S5000	
USCOT "MAGASIN"	00 52 00 20 10
2, rue des Bâches Napoléon - 04138	
UNIV-PONTISSE	01 30 38 48 40
424 de l'Esplanade	
Verre monétaire Américain - 05022	
VERMOREL	00 47 27 73 73
1, M Richard Wallace - S2006	

ABENET	04 96 26 45 00
Passager Gravier - 47000	
ARFAS	03 21 23 80 80
79, rue Gambetta - 63100	
ARNAUD	05 85 05 32 45
10, rue de la Liberté - 23100	
ALLOUTRE	02 86 24 37 50
Centre du Soudan / Rue de la République - 89000	
BALLAIRCAC	04 62 42 84 80
C-Cl Garreux/hauteville n°1 - 11 - 34500	
BASTIA	04 96 24 94 94
1, rue de la Minéralogie - 20100	
BETHUNE	03 54 12 38 49
C-Cl COEN Henry - 42100	
BONDAUZE	05 56 50 85 81
3013, rue Sainte-Catherine - 43000	
ALLOUTRE	
ALLOUTRE - 12000	
BREST	02 98 61 62 40
12, rue Louis Pasteur - 29100	
CAREN	02 31 86 81 86
17-05, rue Antoine Camille - 18000	
ALLOUTRE	
ALLOUTRE	

DEPPE	67 29 84 74 14
C. Col Bebeland Ancher - 28200	
DOMAG	63 27 29 63 70
des places d'armes - 58100	
DEJ	32 33 84 20 44
des, rue Rouvray - 61300	
	MICHEL 812
de la Bibliothèque - 61000	
de la Bibliothèque - 61000	
DEMOISSEL	64 76 86 08 22
des Incendies - 35000	
LA BOUCHELLE	06 45 81 83 21
14, rue du Pas du Miroir - 17000	
LAVAL	03 52 52 36 38
18, rue du Moyenne - 53000	
LAVAL 2	03 45 86 30 71
des Corraire La Mayenne - 53000	
LÉON	09 70 42 63 83
CMS CCM Lann 2-Riviera de l'Est - 63000	
LIRBOURNE	05 57 29 90 51
12, aller Robert Schuman - 35000	
LILLE	03 20 93 90 51
Cité des Trains - 50000	
	02 92 04 64 67

MONTAG		DINAR ALB	
NAME	WERT	WERT	WERT
ALBANIE	82 80 40 52 35		
1. JANTJE	11.10000000 - 40000		
2. JANTJE	04 66 76 16 36		
3. JANTJE	2. von den Grafen - 30000		
4. JANTJE	07 20 51 30 36		
5. JANTJE	07 20 51 30 36		
6. JANTJE	07 20 51 30 36		
7. JANTJE	07 20 51 30 36		
8. JANTJE	07 20 51 30 36		
9. JANTJE	07 20 51 30 36		
10. JANTJE	07 20 51 30 36		
11. JANTJE	07 20 51 30 36		
12. JANTJE	07 20 51 30 36		
13. JANTJE	07 20 51 30 36		
14. JANTJE	07 20 51 30 36		
15. JANTJE	07 20 51 30 36		
16. JANTJE	07 20 51 30 36		
17. JANTJE	07 20 51 30 36		
18. JANTJE	07 20 51 30 36		
19. JANTJE	07 20 51 30 36		
20. JANTJE	07 20 51 30 36		
21. JANTJE	07 20 51 30 36		
22. JANTJE	07 20 51 30 36		
23. JANTJE	07 20 51 30 36		
24. JANTJE	07 20 51 30 36		
25. JANTJE	07 20 51 30 36		
26. JANTJE	07 20 51 30 36		
27. JANTJE	07 20 51 30 36		
28. JANTJE	07 20 51 30 36		
29. JANTJE	07 20 51 30 36		
30. JANTJE	07 20 51 30 36		
31. JANTJE	07 20 51 30 36		
32. JANTJE	07 20 51 30 36		
33. JANTJE	07 20 51 30 36		
34. JANTJE	07 20 51 30 36		
35. JANTJE	07 20 51 30 36		
36. JANTJE	07 20 51 30 36		
37. JANTJE	07 20 51 30 36		
38. JANTJE	07 20 51 30 36		
39. JANTJE	07 20 51 30 36		
40. JANTJE	07 20 51 30 36		
41. JANTJE	07 20 51 30 36		
42. JANTJE	07 20 51 30 36		
43. JANTJE	07 20 51 30 36		
44. JANTJE	07 20 51 30 36		
45. JANTJE	07 20 51 30 36		
46. JANTJE	07 20 51 30 36		
47. JANTJE	07 20 51 30 36		
48. JANTJE	07 20 51 30 36		
49. JANTJE	07 20 51 30 36		
50. JANTJE	07 20 51 30 36		
51. JANTJE	07 20 51 30 36		
52. JANTJE	07 20 51 30 36		
53. JANTJE	07 20 51 30 36		
54. JANTJE	07 20 51 30 36		
55. JANTJE	07 20 51 30 36		
56. JANTJE	07 20 51 30 36		
57. JANTJE	07 20 51 30 36		
58. JANTJE	07 20 51 30 36		
59. JANTJE	07 20 51 30 36		
60. JANTJE	07 20 51 30 36		
61. JANTJE	07 20 51 30 36		
62. JANTJE	07 20 51 30 36		
63. JANTJE	07 20 51 30 36		
64. JANTJE	07 20 51 30 36		
65. JANTJE	07 20 51 30 36		
66. JANTJE	07 20 51 30 36		
67. JANTJE	07 20 51 30 36		
68. JANTJE	07 20 51 30 36		
69. JANTJE	07 20 51 30 36		
70. JANTJE	07 20 51 30 36		
71. JANTJE	07 20 51 30 36		
72. JANTJE	07 20 51 30 36		
73. JANTJE	07 20 51 30 36		
74. JANTJE	07 20 51 30 36		
75. JANTJE	07 20 51 30 36		
76. JANTJE	07 20 51 30 36		
77. JANTJE	07 20 51 30 36		
78. JANTJE	07 20 51 30 36		
79. JANTJE	07 20 51 30 36		
80. JANTJE	07 20 51 30 36		
81. JANTJE	07 20 51 30 36		

SAINT-PIERRE		REUNION	
N° de la commune			
SAINT-PAUL	02 23 16 19 23		
23 bis, rue des Tolérants	75120		
SOISSONS	03 73 03 11 36		
4, rue M. Christophe	62280		
STRASBOURG	03 86 52 03 52		
1, rue des Fiancés des Emancés	67800		
TORNAIOLE	06 61 72 32 24		
11, rue des Leds	31090		
TOROUXOU	05 61 61 59 00		
C. Col. General Archambault	31200		
VENANCE	04 93 24 24 24		
195, avenue Eudie Hugues	06140		
VILLEFRANCHE	04 74 83 58 29		
11, rue des Macale	69400		
VOIRON	04 76 66 72 25		
2, avenue Georges Faur	36500		

04 42 06 35 39
 (Low Fuel Alert - 13.000)
 04 25 20 25 31
 (Low Fuel Alert - 20.000)
 04 25 20 25 31
 (Low Fuel Alert - 20.000)

CHARENTES	03 27 21 66 54
30, rue de la Poêle Peuple - 80000	
COMPIEGNE	03 44 30 48 57
19, rue des Bénédictins - 60200	
DAX	05 56 74 00 54
23, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100	

N, place des Maitres Saint Louis - 56100	
LYON	04 72 65 52 72
56, cours Lafayette - 50002	
MONTPELLIER	04 67 23 37 59
C.C.I. Le Triangle - Rue Jean Nègre - 34000	
NANCY	03 83 35 49 33
Colonne Saint Sébastien - 54000	

Galerie marchande - 76010
 ROYAN - 06 46 05 21 79
 62, bd de la République - 13200
 SABLES D'OLONNE - 03 41 21 61 66
 54, rue des Halles - 85100
 ST-JEULUC-L'ANGLAISOL - 03 86 52 07 87
 C. Gél Languen - 22380

**REVENDEURS
REJOIGNEZ-NOUS !
CONTACTEZ-NOUS
AU 01 34 66 97 70.**

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

MUMIA LTD VPC - MUMIA 2019 MUMIA uAML - Compliance Q3 17 OCT 18 Page 11 of 15 Correct Yes Add additional Page 1 Exist



Ce jeu d'aventure, signé Infogrames, vous va transporter dans le Paris des années 20 à la recherche d'un mystérieux criminel. Vous incarnerez Simon Hart qui, dans un premier temps, le monde du film. Plus précisément, nous ne serons pas là pour le rechercher en France, mais à l'étranger, avec une forte concurrence, les autres films de l'époque d'ailleurs. L'histoire de quelques phases d'action. Plus précisément, il s'agit d'un jeu de rôle, de type RPG, pleins de suspens. Les personnages que vous rencontrerez seront munis d'une intelligence artificielle très travaillée qui leur permettra de réagir de manière réaliste à vos paroles et à vos actes. Finalement, on nous promet une relation très étroite entre le jeu vidéo et son public, qui pourra, pour la première fois dans un jeu vidéo, tomber amoureux, etc.



The Insider



SIMON THE SORCEROR 3D

Àïe aïe aïe, j'ai presque dû batailler pour obtenir cette page, tout du moins pour la justifier. En effet, si depuis de longs mois nous sentons la fin des jeux d'aventure traditionnels venir, cet E3 ne nous a pas rassurés ! À peine de quoi remplir une page... Néanmoins, Microprose présentait Simon the Sorcerer 3D, la suite des deux premiers Simon the Sorcerer (l'histoire d'un petit garçon qui passe dans un monde parallèle et devient magicien). Comme son nom l'indique, ce troisième opus est maintenant complètement en 3D, ce qui offre de nouvelles perspectives de jeu. Vous rencontrerez une cinquantaine de personnages extrêmement bien détaillés et avec lesquels vous pourrez bien évidemment discuter. La durée de vie devrait être relativement importante puisqu'il existe plusieurs fins (même si l'on recommence rarement plusieurs fois un jeu). Reste à savoir si Simon The Sorcerer 3D ne se rapprochera pas trop d'un jeu pour enfants...



son nom l'indique, ce troisième opus est maintenant complètement en 3D, ce qui offre de nouvelles perspectives de jeu. Vous rencontrerez une cinquantaine de personnages extrêmement bien détaillés et avec lesquels vous pourrez bien évidemment discuter. La durée de vie devrait être relativement importante puisqu'il existe plusieurs fins (même si l'on recommence rarement plusieurs fois un jeu). Reste à savoir si Simon The Sorcerer 3D ne se rapprochera pas trop d'un jeu pour enfants...

Arcatera



Édité par Ulbi Soft, Arcatera est un jeu d'aventure classique se déroulant dans un monde fantasy. Vous devrez déjouer les plans d'une organisation satanique prête à plonger le monde dans le chaos. Vous découvrirez plus de 100 lieux et 150 personnages exécutant des actions logiques (manger, dormir, travailler, etc.) et se rappelant de vos dires et de vos actes. Graphiquement réussie, cette aventure, non linéaire, pourra déboucher sur plusieurs fins.



Gabriel Knight III

Ju. mais, nous vous avons parlé de ce jeu une bonne quarantaine de fois, mais la dernière que j'ai personnellement vu remonte à mars 98. J'ai donc pris une grande claque en voyant cette nouvelle version qui s'est graphiquement grandement améliorée. C'est simple, le jeu est superbe ! De plus, quand on a joué aux deux premiers épisodes, on ne peut imaginer que John Jones, la créatrice de la série, ne nous satisfasse pas avec son scénario. Vous allez donc retrouver Gabriel, le Schattjäger, et Grace, son assistant, pour résoudre un mystère vieux de plus d'un siècle : celui de Rennes-le-Château. Conclusion, un excellent scénario et une réalisation impeccable. Gabriel Knight III serait-il le jeu d'aventure de l'année ?

★ ★
**CONCOURS
SPÉCIAL** ★ ★
des abonnements
à vos magazines!

3615 SOLU

ne bloquez plus! trichez!

54500

écrans d'astuces & de soluces

★ ★ ★ ★
les plus gros
tricheurs
★ ★ ★ ★
en Europe

★ des nouveautés plusieurs
fois par semaine
★ l'équivalent d'un magazine
de 4000 pages

★ accès rapide et pages
interruptibles
★ gagnez la console et
les jeux de votre choix

★ ★
**DOSSIER
SPÉCIAL** ★ ★
vacances
et rentrée:

3615 ASTU

COMMENT DEVENIR TESTEUR DE JEUX VIDÉO ?

les salaires · les boîtes qui recrutent · ce qu'il ne faut pas faire · feriez-vous un bon testeur?

badge interactive 2.23 Finis



Indiana Jones et La machine infernale

Celui d'entre eux, Indiana Jones pouvait être mieux intégré dans un jeu de la Tomb Raider ? Incarnation parfaite du héros, il va devoir percer la glace pour empêcher les méchants, Sévériques du malin, la main sur la machine infernale. Vous combattrez et résoudrez des énigmes dans des temples, des combats et résoudre des énigmes dans des temples, des

donjons, d'immenses débris, des jungs luxuriantes, etc. Vous devrez également surmonter quelques épreuves telles que la descente de rapides en raft, la course poursuite en Jeep dans la jungle ou encore le traditionnel parcours dans le train d'une mine. Tout un programme !



PLANET OF THE APES

Comme pour Alone in the Dark 4, nous n'avons vu qu'une vidéo tournaute de Planet of the Apes, le jeu exploitait la licence de La Planète des singes. Mais vu l'importance du stand réservé à ce jeu et ses caractéristiques impressionnantes, on peut affirmer que ce sera le plus gros produit de la Fox Interactive l'année prochaine. Vous incarnerez Ulysse, un humain qui s'écroule sur la planète des singes et qui devra traverser quinze niveaux immenses (pas moins de 70 sous-niveaux !) pour s'échapper et donc assurer sa survie. De nombreuses armes seront mises à sa disposition pour combattre mais il pourra également affronter ses ennemis à mains nues. La partie action sera donc très importante mais l'aventure ne sera pas laissée de côté pour autant puisque Ulysse pourra converser avec moult personnages (2 000 lignes de dialogue) et devra résoudre maintes énigmes. Graphiquement, nous n'avons pu voir que ces quelques captures d'écran qui laissent déjà augurer d'une bonne qualité. De plus, Ulysse sera doté de plus de 1 000 animations. La grande classe !



Prince of Persia 3D



Aucun doute, Prince of Persia 3D est vraiment l'un des tomb raider-like qui me fait le plus baver ! Depuis la dernière preview, peu de choses ont changé si ce n'est que beaucoup plus de niveaux étaient implantés. Vous allez donc retrouver l'ambiance de la série (pièces, poteries, bruitages, musiques, etc.) servie par des graphismes d'une nouvelle génération. Le tout est beau et semble passionnant. Bon, étant un fan de la série, je ne suis peut-être pas complètement impartial mais quand même...



Urban Chaos



Édité par Enlil, Urban Chaos vous plongera dans une véritable jungle urbaine (pour ne pas dire chaos urbain). Vous pourrez incarner deux personnages : Dario (le jeune lit) impétueux) ou Roper (le vieux lit expérimenté). Libre à vous de découvrir la ville (rues, toits, parkings, égouts, etc.) comme bon vous semble et de discuter avec les passants. Une grande interactivité avec la scène est prévue : vous pourrez conduire de nombreux véhicules, utiliser des objets en tant qu'arme, détruire ce qui vous amuse, etc. Comme Max Payne, Urban Chaos devrait être très mouvementé avec des escapades entre les parties de secours et des passages par les héros pour surprendre vos ennemis. Enlil est un peu pour compléter.

Max Payne

Comme beaucoup de jeux d'action, *Max Payne*, l'un des révélation de l'E3 98, passe au retro-paga. Enfin, rappelons les faits. *Max Payne* est un jeu d'action en 3D doté d'une vue à la Tomb Raider. Et tant que l'on sous soumettra, vous allez évoluer dans une ville des plus noires : mafia, drogue, prostitution, etc. D'ailleurs, les développeurs se sont baladés dans les quartiers les plus obscurs de New York pour s'imprégner de cette ambiance (ils étaient tout de même accompagnés de deux gardes du corps...). Le jeu semble posséder un rythme vraiment affiné et ce, grâce à des acteurs empruntés au cinéma d'action hollywoodien. Ah, tendez-vous à voir votre personnage sauter et voler dans l'air, car les pers.



Des mondes loufoques tel que celui de MDK ne sont pas légion. Nul doute que nous retrouverons donc avec plaisir l'efficace Kurt, l'excentrique professeur Hawkins et surtout Max, le chien-robot. Vous devrez survivre au cours de neuf niveaux extrêmement vastes et bien évidemment entièrement en 3D. Même si le jeu sera très orienté action (il reprend la recette du précédent : parachute, sniper, etc.), une trame scénaristique s'affichera en « tâche de fond ».

ALONE IN THE DARK 4

Même si le stand Infogrames occupait une place importante sur le Salon, peu de jeux intéressants y étaient présentés (à part leur grosse nouveauté : Outcast - ha ha !). Mais en regardant de plus près, on pouvait y trouver la vidéo tournante d'un des jeux les plus alléchants du Salon : Alone in the Dark 4 ! Malgré un troisième volet assez décevant, il faut bien dire que la série nous laisse un agréable souvenir et, au vu des premières images du numéro 4, il n'y a pas de souci à se faire quant à sa survie ! Il semblerait que les développeurs aient dans



l'idée de renouer avec l'ambiance du premier opus, le plus stressant de la série. Pour y arriver, ils ont repris les ingrédients classiques : des mouvements de caméra empruntés au cinéma, des effets sonores et des musiques effrayantes, des graphismes superbes et étranges et un jeu travaillé d'ombres et de lumières. Voilà, vous en savez autant que nous... Ah si, le jeu est prévu pour courant 2000. ■



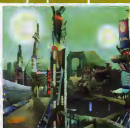
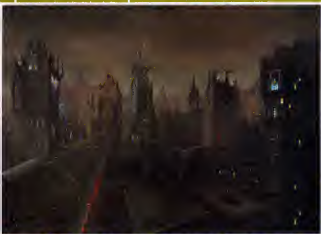
Giants

Sur les trois facettes que vous pourrez incarner, nul doute que celle du géant Kabuto est la plus impressionnante. Il n'est d'ailleurs armé, jure de ses capacités naturelles : il peut piétiner ses ennemis, en prendre un pour taper sur l'autre (jeu pour le joueur), les dévorer (la caméra se place alors dans la bouche de Kabuto, vous laissez voir ses crocs) ou encore les propulser sur des pointes situées à sa culotte (une sorte de gard-manger). Les autres espèces sont des dieux, experts en magie. Par exemple, d'une acrobatie impressionnante, elles rejoignent leurs ennemis à la volée. Imparable. Finalement, les membres de la dernière race (les Mocharyns) se déplacent en groupe et adoptent des tactiques coopératives. Moi, je me réjouis du géant en rétro.



Freelancer

Éditeur Digital Anvil/Microsoft
Sortie fin 2000



Voici sans contestation possible l'un des trois plus gros produits de ce salon, même si nous avons déjà pu le découvrir en novembre et surtout lors du Gamestock Microsoft 99. Dissimulé dans une salle privée, nous avons eu droit à une présentation en règle de 30 minutes par Chris Roberts, sur un Pentium II cadencé à 500 Mhz, avec carte Riva TNT2 et 256 Mo de RAM. Au premier abord, on pourrait qualifier ce projet d'une sorte de croisement entre Wing Commander et Privateer, puisque le joueur incarnera un pilote, dans une galaxie lointaine, en plein troisième millénaire. À travers diverses missions, il découvrira une intrigue globale, mais aussi des dizaines de petits scénarios gravitant autour de la trame principale. L'univers gèrera en temps réel l'économie de la galaxie selon les routes commerciales établies, les attaques de pirates... et donc

les actions du joueur. Profitant des talents de son équipe de 30 graphistes rescapés des effets spéciaux du film Wing Commander, nous avons pu découvrir ce qui se faisait de mieux dans le domaine de la 3D, avec des vaisseaux gigantesques et des bases monstrueuses composés de plus de 12 000 polygones. Autant vous dire que l'impression de réalisme lorsque vous longez l'un de ces objets gigantesques est des plus angoissantes.

Dans un premier temps, le jeu sortira en mode un joueur, mais depuis déjà deux ans, tous les éléments indispensables aux parties réseau ont été intégrés. Attendez-vous donc à une sorte Multijoueur quelques mois après la sortie du produit de base, avec des serveurs gérant en temps réel des galaxies peuplées par des centaines de joueurs !

Quand je vous disais que Freelancer était vraiment impressionnant... ■

Flight Simulator 2000

Le genre cité dans le domaine de la simulation était bien attendu : l'apogée de Flight Simulator 2000. En fait, ce dernier ne reflète guère du tout le véritable état d'humour des passionnés d'ordinateurs récents. Il permet si plus : il nous le redonne l'air d'un pilote d'avion de ligne ou de chasse. Pour ceux qui réalisent sa dette, la version « normale » de FS2000 offre dix-neuf avions, six villes au large réalisme, dix-neuf aéroports... Bref, de quoi avoir les fess. Le module 3D, avec sa grande caméra, supprime toutes les limites, même si la version « normale » n'est pas encore, avec ses paysages trop vastes, une œuvre de génie.



STAR WARS INTERACTIF

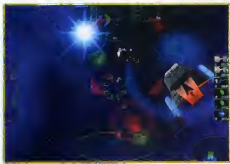
Le domaine de la simulation spatiale fut un des genres les plus concurrentiels de ce salon avec sur chaque stand quasiment un produit. On a ainsi pu apprécier les progrès réalisés sur Babylon 5 chez Havas, une exploitation intelligente de la série avec les différentes races et surtout les vaisseaux au look si clinquant. En tout cas, on n'est plus très loin sur PC désormais de la qualité des images de synthèse ! De son côté, Team 17 a surpris tout le monde sur le stand Hasbro avec Phoenix, une simulation très orientée arcade. De la même façon, Novologic a prouvé son désir de passer à de la 3D non Voxel avec son Tachyon, un autre produit de combats spatiaux. Starlancer de chez Digital Anvil semble de plus en plus beau et jouable, tandis que pour ce qui est de Free-space 2 chez Interplay, le succès du premier volet laisse augurer de ventes importantes si les fans sont au rendez-vous. Bref, cela pète de partout, avec des effets visuels à celui qui mettrait le plus de couleurs, le plus d'explosions...



Flight Unlimited 3



La suprématie de Microsoft dans ce domaine semble sérieusement menacée avec le troisième volet de Flight Unlimited de Looking Glass Technologies. D'ailleurs on peut apprécier de loin d'œil de Looking Glass, puisque la zone choisie pour cette simulation ultra-réaliste n'est autre que la région de Seattle... Le fief de Boeing, mais aussi de Bill Gates et de sa World Company ! Avec 19 nouveaux appareils, un moteur 3D explosif et des milliers de boutons qui clignotent sur les tableaux de bord des appareils, les fans vont adorer ! ■



Jane's World War

Longtemps, on vous disait il y a quelques mois que Jane's préparait quelque chose de grand pour le online. Jane's World War est un jeu de stratégie en temps réel qui vous permet de contrôler à tout moment, presque à tout moment, les opérations militaires. Là où cela devient intéressant, c'est qu'il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel qui vous permet de contrôler à tout moment, presque à tout moment, les opérations militaires. Là où cela devient intéressant, c'est qu'il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel qui vous permet de contrôler à tout moment, presque à tout moment, les opérations militaires.





Fishing controller

Mais attention, si vous êtes un joueur de pêche, vous allez être déçu ! Le Fishing controller n'est pas un jeu, c'est un accessoire qui permet de jouer à des jeux de pêche. Il est très utile pour les joueurs de pêche, car il permet de sentir la résistance du poisson et de le faire sauter. Il est également très utile pour les joueurs de pêche, car il permet de sentir la résistance du poisson et de le faire sauter. Il est également très utile pour les joueurs de pêche, car il permet de sentir la résistance du poisson et de le faire sauter.



FORCE FEEDBACK MOUSE

À première vue, une souris Force Feedback, ça semble très gadget : totalement inutile, donc rigoureusement indispensable. Ceux pour qui cette maxime est un mode de vie vont donc pouvoir faire confiance à Logitech et acquérir pour une somme modique une souris presque dotée d'une vie indépendante. Elle est bien entendu compatible avec les jeux d'action (comme les *quake-like*, par exemple) mais aussi avec Windows. Par exemple, on peut sentir les icônes que l'on déplace, il y a des sensations élastiques et une grande variété de petits phénomènes physiques qui ont été reproduits. Elle s'avérera très pratique avec un jeu de stratégie puisqu'un curseur à proximité d'une unité sera irrésistiblement attiré à elle : pratique pour la sélection ! On a pu l'essayer avec le jeu *Slave Zero* et ce fut assez probant : on ressentait bien les pas du robot et ses tirs. Attention cependant puisqu'ici, le gros tapis est vendu avec la souris. ■



Intellimouse Explorer



Pour éviter que les souris s'encrassent, Microsoft a eu une idée : remplacer la boule et son habitacle par une cellule photoélectrique. Il n'y a donc plus aucun contact avec le tapis, ce qui rend la souris utilisable sur toutes les surfaces. Exit l'entretien régulier ou la perte subite de contrôle en pleine partie de *Starcraft* lorsque les adversaires débarquent chez vous ! C'est donc idéal pour les joueurs qui n'entretiennent pas leur matos ! ■



Battlechair

Ceux qui ont l'amour des chaises et des fauteuils vont pouvoir joindre l'utile à l'agréable grâce à la Chaise de bataille ! En dépit d'un look impressionnant, elle permet de ressentir des vibrations partiel partout où elle se trouve, et comporte des enceintes de 1,20 watts placées à côté de la tête : idéal pour jouer à *Half-Life* et s'écarter les oreilles un moment ! En dehors de ça, les petits plateaux ajustables destinés à accueillir joystick et souris semblent très pratiques. Évidemment, au niveau confort, un rembourrage de bon aloi permet aux fesses d'être très à l'aise, même lorsqu'elles sont saccadées ! Moi je dis que pour les simulateurs de vol, ça doit être idéal ! ■

Pool Cue Controller

Micromat, à qui l'on doit déjà la canne à pêche électrique, semble s'être spécialisé dans les périphériques dédiés d'initiales : entièrement dédiée aux jeux de billard, la queue Force Feedback (oui la ça va être mal interprété, ça...). De même les filles, non ça ne sert pas à ça) est une vraie queue de billard, que l'on connecte à son, euh... PC. Elle permet de donner absolument tous les coups possibles (exactement comme la réalité) et gère les trois dimensions à l'aise (sic). Attention, Micromat ne va pas s'arrêter en si bon chemin puisqu'ils développent en ce moment le club de Golf Force Feedback et le snowboard Force Feedback. Et le pire, c'est que ça n'est pas une blague ! ■



Souris Saitek



Le souris pour quake-élite va bientôt arriver ! En plus de la roulette habituelle, elle propose un « chapeau » sur la gauche et elle est accompagnée par un gros module destiné à l'autre main. Il rassemble toutes les fonctions nécessaires : plein de boutons, un second chapeau chinois et une autre molette. En fait, tout ce qu'il faut pour devenir un véritable tueur. On craint toutefois une prise en main un peu fastidieuse. Les gamers devraient apprécier particulièrement ! ■

RACE LEADER

Guillemot qui n'est jamais à cours de nouveautés proposait son nouveau volant à « retour force », capable de reproduire 27 effets différents ou combinés. En plus de cela, une vingtaine de boutons programmables permettent de personnaliser le contrôleur à volonté, histoire de se donner encore plus de chances de gagner. Pour une fois, il n'y a pas un seul levier de vitesse, ni trois mesdames et messieurs, ni même quatre mais deux ! Oui, deux, vous avez bien entendu. Alors forcément, ça fait tout de suite plus Formule 1 ! Les moteurs du retour de force devraient résister aux joueurs les plus brutaux puisqu'il s'agit de Johnson 3lbs. Le pédalier a été également étudié pour être plus résistant que la concurrence. Le premier modèle sera disponible en connexion série mais une version USB devraient arriver par la suite. ■



PC Lightgun



Ceux qui rêvent de frapper leur moniteur ou de tirer sur leur biécaire vont être ravis ! Le PC Lightgun permettra de faire tout ça et sans risque ! Ce patatou un motel devrait être compatible avec pas mal de jeux (des promesses, écoutez des promesses...). Arcades, jeux de chasse, quake-ike, etc, ainsi qu'avec la plupart des cartes accélératrices 3D. On va enfin pouvoir frimer comme les kids avec leurs consoles. Mince, en voilà une affaire ! Disponible à la rentrée aux États-Unis, il ne faut pas attendre le PC Lightgun en France avant Noël, s'il nous arrive un jour ! Mais comme l'espère et la firme font vivre, on y croit tous très fort. Allez les gars, plus fort ! ■



Tout sur les stars du jeu vidéo !

JESUS, MARIE, JOSEPH !



LUC IS BACK



Didier, notre grand reporter, se trouvait près du stand LucasArts lorsqu'il a vu arriver un personnage qui ne pouvait être que Luc. Ses yeux, sa bouche et surtout son pantalon en cuir le prouvaient : Luc avait été employé pour faire la promo du dernier *Star Wars* ! Ah, en fait, non...

Récemment converti par nos amis de Conscience française de France, c'est en porte-étendard des valeurs éternelles que je me suis rendu dans cet entre du mal qu'est l'E3 (Jésus, Marie, Joseph !). Au début j'ai été rassuré sur les mœurs des autochtones. En effet, je découvrais qu'aux Amériques aussi les dévances dont était victime leur belle jeunesse (sexe, massacres dans les collèges, etc.) portaient un nom : le jeu vidéo (Jésus, Marie, Joseph !). Mais par la suite je fus horrifié par la dégénérescence de la société américaine. Pas de bénitier à l'entrée du salon, et, malheur, certaines jeunes filles censées vanter les qualités des produits présentés étaient dénudées au-dessus de la cheville ! En ce qui concerne les jeux, le train-train habituel de monstruosité : *couéke-laique*, *tombe-railladeur-laique*, *commande-édo-concoure-laique*... Bref, rien de bien nouveau à part trois choses : Black & White, Ultima Ascension (qui prône les vertus mais avec plein de sang dédents ; ah les sorniois !) et Freelancer. Mais une fois ces trois produits zigouillés par nos acharnés défenseurs, nous pourrions enfin considérer cette industrie comme soumise à notre joug vengeur.

VOILÀ, C'EST FINI !

Après quatre jours de brigue... euh, de travail, l'équipe est de retour.

Que tout le monde se rassure (si tant est que certains s'inquiétaient), notre équipe de reporters est revenue au complet malgré une attente infernale de 6h30 à l'aéroport de Chicago ! Olivier a retrouvé son PC et Everquest, Didier sa femme et ses enfants, Cédric et Sébastien sont en cours de désintoxication (respectivement pour la Frozen Margharita et les jeunes Californiennes). Quant à Luc, malgré ce qu'on pensait, il n'a pas quitté Paris. Tout est bien qui finit bien ?



ARRESTATION ABUSIVE

Une de nos équipes de journalistes a été arrêtée abusivement. Ce n'est pas parce que tous les occupants de la voiture, y compris le conducteur, étaient bourrés à la Margharita, que ce dernier a effectué un demi-tour sur une voie à sens unique et qu'il a craché la fumée de cigarette à la figure du policier, que l'équipe du S.W.A.T. avait besoin de brutaliser nos journalistes.



MICROSOFT PACTISE

Échange de bons procédés entre Microsoft et Konami...

Microsoft vient de s'associer avec Konami pour un échange de titres sur les machines concernant chacun de ces éditeurs. Konami pourra donc reprendre des titres PC à adapter sur console mais surtout, Microsoft pourra faire l'inverse avec des jeux PlayStation, Dreamcast et N64. Si Metal Gear Solid, Silent Hill ou Castlevania déberquent sur nos PC, c'est plutôt une bonne nouvelle.

Toutes les filles de l'E3!



Carnet**2**bord

Ce mois-ci, vous allez tout savoir sur l'emploi du temps éreintant de Cedric, de ses rapports privilégiés avec Seb et des angoisses de Luc.

CHEF! C'EST TERRIBLE, DEPUIS LA STAR WARS MANIA, TOUTE LA RÉDAC' EST FOLLE... CÉDRIC SE PREND POUR LUKE SKYWALKER...



JULIO POUR CHEWISACCA SES POUR LA PRINCESSE LEIA...



J'AI PLUS LA FORCE CHEF, J'EN PEUX PLUS...

EN EFFET, C'EST FACHEUX...



L'EMPEREUR NE SERA PAS CONTENT.

24 mai 1999

Cedric joue toute la journée à Star Wars épisode One. Racer. Mais il le dit lui-même, c'est pour faire le test. Donc pas plus de huit heures par jour, il sait rester professionnel, même dans l'adversité.

25 mai 1999

Une vague de chaleur sévit sur Paris : Johnny crève de chaud et se plaint toutes les cinq minutes en maudissant la température. « C'est parce que tu conviens rien sur jesus vidéo », en conclut Seb. « J'étais pas né que je jouais déjà », réplique aussitôt Johnny. « Oh, non », gémit la rédaction.

26 mai 1999

Seb paillie durant sept heures d'affilée. À la fin de la journée, complètement saoulé par ses paroles, il s'évanouit.

27 mai 1999

Au bout d'une semaine intensive de Star Wars : Racer, Cedric termine le jeu. Ouf, la rédac' est contente pour lui. Mies s'embraye immédiatement sur Star Wars : Planète Menace. Ça c'est un gars sérieux.

28 mai 1999

Cedric se fait harceler au téléphone toute la journée par les pigistes qui réclament du boulot. « Ils se sont modernisés les Anxas », en conclut-il.

30 mai 1999

Aujourd'hui, Johnny tape toute la journée sur son Macintosh, qui lui-même plante sans arrêt. Et après il s'étonne d'avoir chaud.

2 juin 1999

Une grève surprise de la S.N.C.F. oblige Cedric et Seb à mettre trois heures pour arriver. De méchante humeur tous les deux, ils sont d'accord pour se calmer en se mettant enfin sur la queue. Julio prend les paris. Luc glapit. Sophie crie. « Encore ! » alors que ça n'a pas encore commencé.

3 juin 1999

Cela fait des jours que Cedric joue à Star Wars Episode One : la menace fantôme. Son extrême pâleur, si elle inquiète la rédaction quelques instants, rassure finalement tout le monde : pendant qu'il joue, il ne parle pas de Star Wars à tue-tête.

4 juin 1999

Aujourd'hui, Rémy rédige le dictionnaire. Damage qu'on nous ait volé le mot. On aurait pu l'assommer. Pendant ce temps, Chloé naît. Stéph est content : champagne !

5 juin 1999

Un véritable cortège de pigistes déboule à la rédac' : tandis

que Rémy discute psychothérapie avec Luc, Noël cherche les parapluies qu'il a oubliés le mois dernier, Marc s'accroît toute la journée à côté de Cedric, Fabrice fait des pompes et Stéphane se plaint que ça marche pas.

6 juin 1999

Chloé saute : pour fêter ça, Stéph débouche le Cabai.

7 juin 1999

Dans un grand moment de détresse grammaticale, Luc demande à l'assemblée. « Mais qu'est-ce qu'on prononce relatif ? » Immédiatement, c'est la panique. Le Sophie, ni Julio ne parviennent à répondre. Prenant conscience de leurs graves lacunes, ils décident de s'entreprendre avec leurs stylos rouges.

8 juin 1999

Chloé fait son premier rôle : Stéph débouche l'Armagnac.

9 juin 1999

Profitant de la gratuité du café pour la journée, Luc et Cedric enduivent les tasses. Complètement survolté, Luc fait un massacre à Half-Life, détruisant son PC de même coup, tandis que Cedric tume vingt-six clips d'un coup en expérimentant tous les raccourcis clavier possibles de Star Wars Episode One : Racer. Pendant ce temps, Stéph fête le premier ciné d'ail de Chloé à coups de Pernod.

TOP JEUX DE RÔLE

N°123	Heroes of Might...	Ubi Soft	★★★★★
N°118	Baldur's Gate	Interplay	★★★★★
N°108	Rollout	Interplay	★★★★★
N°103	Lands of Lore 2	Westwood	★★★★★

TCP SIMULATION

N°122	Official F1 Racing	Edios	★★★★
N°117	European Air War	Microprose	★★★★
N°116	Total Air War	DID	★★★★
N°116	Monaco Grand Prix	Libi Soft	★★★★

[TOP ACTION](#)

N° 87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★★
N° 122	Alien vs. Predator	Electronic Arts	★★★★
N° 124	Star Wars : Racer	LucasArts	★★★★
N° 117	Half-Life	Cendant	★★★★

TCP SPARK

N° 118	NBA Live 99	E.A. Sports	★★★★
N° 117	Rfa 99	E.A. Sports	★★★★
N° 116	NHL 99	E.A. Sports	★★★★
N° 112	Football Manager 98	Siem	★★★★

TOP STRATEGIE

N° 103	Total Annihilation	GT Interactive	*****
N° 94	Alerte Rouge	Westwood	*****
N° 112	Commandos	Exos	*****
N° 110	Starcraft	Blizzard	*****

TOP ADVENTURE

N° 93	Spycraft	Activision	★★★★★
N° 118	Dark Project	Exidos	★★★★★
N° 124	Outcast	Infogrames	★★★★★
N° 123	Discworld Noir	GT Interactive	★★★★★

TOP DU MOIS[illegible]

★☆☆☆☆ Bombé Park
★☆☆☆☆ ★ HIT
★☆☆☆☆ ★★ Golf
★☆☆☆☆ ★★★ Moons
★☆☆☆☆ ★★★★★ Ours
★☆☆☆☆ ★★★★★ Yeah
★☆☆☆☆ ★★★★★ Rite Lovely

P.R.O.F.S
P.R.O.F.S

OLIVIERO

M. Canou, proviseur. Si vous avez déjà vu monsieur Canou, c'est que vous avez : a) sûché un cours b) pris sur sa twingo. Il sont effectivement très peu de son bureau qu'il a transformé en annexe de son domicile. C'est sans doute pour des raisons d'unités que les professeurs de son lycée se font souvent sermonner. Pendant ce temps, les nombreux remplaçants engagés par ses soins font tout le travail. Durant ses heures libres, il s'adonne essentiellement à Everquest.

STEPHANE

M. Stéphane Lavoisard, conseiller d'éducation. Le truc de Stéphan est ce racontement, son leitmotiv, sa raison de vivre, bref, la chose qu'il recommande à tout le monde c'est de faire un enfant et de l'appeler Chloé. Et si c'est un garçon ? Peut, pas grave, Chloé, ça va à tout le monde ! Même si vous programmez un jeu : vous l'appellez Chloé. Pareil pour votre voiture, votre frère, votre sœur ! Bref, on l'aura said, Stéphan ne jure plus que par les Chloé, tout simplement parce qu'il en a une !

SÉBASTIEN

M. Tasserie, professeur de danse. Revenant des lointaines îles Sous-le-Vent où il a reçu l'enseignement des grandes prêtresses du dieu Pan, Sébastien vous propose des cours de danse exotique, orientale, classique ou théâtrale. Dans son habit de lumière, il vous fera oublier vos journées de travail en vous apprenant comment réaliser un strip-tease avec un sac à dos. Si au départ le professeur lui a conseillé de retourner louer à Héroses II, il a fini par jeter l'éponge.

M. Rodriguez, professeur de français vous propose un programme scolaire très élaboré : étude du français du X^e siècle chez les paysans déserteurs arctiques ; histoire des chats dans la région sud-ouest du Siam et déclamations de vers sur moto pour une bonne oxygénation des neurones. Et comme un esprit sain va de pair avec un corps sain, Luc réserve à ses meilleurs élèves des combats naturalistes à l'arme blanche en forêt. Pour se préparer, Luc joue à la bête de Re-voilà

F R E D E R I C

M. Duftessnes, pian. Si vous croisez un gars sympa à lunettes dans les couloirs qui dit bonjour à tout le monde et qui sert des poignées de mains, c'est sans doute Frédéric. Affable et d'excellente humeur, c'est le seul employé du lycée qui puisse tenir une conversation avec Rémy de plus de 23 secondes sans souffrir d'embolie cérébrale. C'est sans doute grâce à ses lunettes ignifugées anti-avionneurisme. Pour récupérer, il joue toutes les nuits à Quake III et Outcast.

CEDRIC

M. Gasperini, professeur d'éducation physique. Si vous voyez un gros type barbu et poilu avec une clope au bec et une Kro en train de mater les minettes en short, c'est forcément Cedric. C'est le seul enseignant à avoir établi le bondage et la course de poneys comme disciplines sportives. Le professeur n'a pas très bien compris pourquoi M. Gasperini dépensait ses cours dans les vestiaires ou sur un hippodrome, mais à la très bien compris pourquoi il jouait à Star Wars : Racer.

1



OUTCAST

Editeur : Infogrames
Genre : Action/Aventure



L'avis de Gédé : Alors que vous apprêtez à sauver le monde, accompagnant un trio de scientifiques distingués, la Véloposition n'a pas fonctionné comme d'habitude et vous vous retrouvez dans un monde parallèle dont le destin est entre vos mains. Pour les Taliers, les gentils habitants de cette planète, vous êtes le messie qui les débarrassera d'un horrible tyran. Pêche, viane, drôle, Outcast compte parmi les rares logiciels dans lesquels on jongle avec plaisir pour vivre une épopée fantastique. À souligner que la bande-son et l'intelligence artificielle sont vraiment remarquables. Jetez-vous sans hésiter sur ce soft !

2



STAR WARS : EPISODE 1 RACER

Editeur : LucasArts Games / Action



L'avis de Gédé : Deuxième jeu inspiré de Star Wars Episode 1, Star Wars Episode 1 : Racer est, comme son nom l'indique, une course de Podracer, ces fameux véhicules dont le cockpit est tracté par deux énormes turbines qui maintiennent la position aérienne de l'engin grâce à un champ anti-gravitationnel. La sensation de vitesse est vraiment grande et les graphismes ne rivalisent pas avec les autres. En plus, les options de jeu sont nombreuses. On compte quelques 25 circuits sur huit planètes différentes. C'est dire si ennuis et Racer ne font pas bon ménage !

3



MIDTOWN MADNESS

Editeur : Microsoft Games / Action



L'avis de Gédé : Les pilotes de Chicago n'ont qu'à bien se tenir, non seulement il y a une course de voitures en plein centre ville, mais en plus, vous êtes au volant d'un des bolides... Midtown Madness se déroule dans un Chicago virtuel entièrement modélisé en 3D cent de réalisme. Au commencement de jeu, vous devrez choisir entre cinq véhicules, dont la célèbre New Beetle, et ce n'est qu'au fil des courses et des succès que vous découvrirez à quoi modéliser plus précisément, telle que la Ford Mustang ou la F-350. Quatre types de courses sont accessibles : la grand-prix, la course contre la montre, la course simple et, certainement la plus grande, les courses de championnat, où vous devrez relever les points de passages avant vos concurrents. La jouabilité et l'intelligence artificielle du jeu resteront aussi bien les fans de course que les autres.

4



HIDDEN & DANGEROUS

Editeur : Titus 2 Games / Action/Stratégie



L'avis de Gédé : Vous aimez commander tout en regrettant de ne pas avoir de version 3D entre les mains, Hidden & Dangerous est le soft qu'il vous faut. Une fois de plus, vous partez en guerre contre les Nazis. Votre mission est, sur le papier, d'une simplicité déconcertante : infiltrer les bases ennemies partout en Europe. Pour mille fois de plus, « sauver » le monde. Mais, vous devrez constituer votre commando et sélectionner les hommes les plus capables de tenir la distance. Ça ne sera pas chose aisée, car le jeu est difficile et il s'adresse vraiment aux professionnels du genre. Préparez-vous donc à mourir souvent.

5



TOTAL ANNIHILATION 2 KINGDOMS

Editeur : GFI Interactive
Genre : 3D et jeu de stratégie

COUP DE CŒUR

Le royaume de Danien vivait en paix sous la houlette d'un roi bon et digne. Malheureusement, une fois certains dieux, ses quatre descendants ne trouvèrent rien de plus intelligent à faire que de se disputer le contrôle du royaume. Si repousser aux leurs dominions respectifs, ils se lancèrent dans une guerre fratricide. Arrivé à la fin, et ne resta qu'un seul, les derniers du bien, s'alignèrent contre l'avis de leur roi. Et bien sûr, ils furent vaincus. D'une mission à l'autre vous pourrez tantôt les gentils, tantôt les méchants. L'idée à de quel secteur. Pour vaincre, il faut savoir prendre des risques, mais attention, l'intelligence artificielle est redoutable. Vous voilà prévus !

LA VIE AUCHAN



ÉTÉ 1999

GEN4

LE MEILLEUR DES JEUX PC

Chaque mois, le meilleur des jeux disponibles sur PC CD-ROM



Opération

1 produit acheté = 1 produit offert

Quitte
ou
Double



199 F

Pinball 4 +
pinball 3 offert



249 F

Grand Prix Legend +
Viper Racing offert



289 F

Football Manager 98/99 +
Sierra Sport Golf offert

Mais aussi :

Swat 2 + Red Baron 2 Offert

Lords of Magic DeLuxe + Lords of the Realms Offert

King Quest 8 + Larry 7 Offert

Sierra Publisher + Au cœur des planètes Offert

Larousse Découverte + Print Artist Offert

Atlas Mondial + Titanic Offert



BIENTÔT
SUR VOS
ÉCRANS





Éditeur : Océ Software/Arts Format CD-ROM PC Genre : course futuriste Prix env. 370 F Seule disponible Config. mini. P166, CD-ROM 4x, Win95, 32 Mo de RAM Config. recom. P233, CD-ROM 4x, Win95, 64 Mo de RAM, carte 3dfx

Version testée : bêta 1.8
Problèmes rencontrés : aucun

Star Wars Episode one **Racer**

Que la fourche soit avec toi...

Alors que ces #@!! de Ricains ont la possibilité de voir le film, nous autres, pauvres petits Français, devons attendre le 13 octobre pour découvrir l'Episode Ouane de Star Wars. Qu'à cela ne tienne, on va leur faire voir que côté course, personne ne nous arrive à la cheville !*

Bon, je vous rassure tout de suite, je suis un inconditionnel de *Star Wars*. Pas original comme truc, surtout par les temps qui courent, mais on ne se refait pas. Ah, je me souviens des heures passées à jouer avec les figurines, réécrivant sans cesse l'histoire de Luke, Han, Dark et les autres. Aujourd'hui, tout cela a à peine changé. Bon, c'est sûr, à l'époque, je ressemblais plutôt à Anakin, version *Episode Ouane*. Maintenant, j'oscille plutôt du côté Chewbacca voire parfois Jabba, mais que voulez-vous,

on ne se refait pas. Le temps laisse des traces que la Force elle-même ne peut pas contrer. Disons simplement que je suis passé du côté obscur de la forme. Mais bon, je ne suis pas là pour vous raconter mes débâcles physiques, à savoir mon incapacité à bouger des objets avec ma seule force mentale et mon incompetence au sabre laser, en témoignent les deux tableaux brisés lors de mon dernier entraînement. Par contre, pour ce qui est de la conduite du Faucon Millenium, je n'ai absolument rien perdu de ma superbe. Preuve en est, ma Super 5 bien pour-



Le premier est juste devant. Un petit effort et je le grille dans un virage.

►rie que personne, hormis moi, peut piloter sans écraser (trop) de monde. Et c'est *idem* avec les Podracers, ces engins du tonnerre que vous verrez à partir du 13 octobre sur vos écrans de cinéma. Je me débrouille comme un chef. Comme vous, ils étaient tous incrédules, à la rédaction. «Impossible», me répétaient Seb et Luc, raillant mon véhicule quotidien et ma conduite sportive. Mais



Le tunnel, les poissons et en face, un mur... Un virage à négocier avec prudence si l'on ne veut pas terminer en crevette.

LE CÔTÉ OBSCUR DE LA FORCE !

Vous allez en manger du *Star Wars*, c'est certain. Mais que vous alliez le voir ou non n'y changera pas grand-chose. Et pour cause ! Sa réussite est sans équivalent dans toute l'histoire du cinéma mondial.

Torpillé, l'insubmersible *Titanic* de James Cameron ! Avant même sa sortie, la force avait rapporté près de 4,5 milliards de dollars grâce aux contrats signés avec différentes firmes (Pepsi, Hasbro, Lego, Pizza Hut...). Pour couronner le tout, le premier jour de projection a rapporté plus de 28 millions de dollars de bénéfices, explosant tous les records. On estime la perte pour les entreprises américaines due à l'absentéisme des gens qui sont allés voir le film dès le premier jour de sa sortie à près de 128 milliards de dollars. Et moi, il me reste à peine cinq balles pour aller acheter une baguette.



tel un Yoda des temps modernes, je leur ai expliqué que impossible n'est pas Jedi. La preuve, en texte et en images avec *Star Wars Episode I : Racer*.

Avant de pouvoir admirer la Force en images irradiant le visage poupin de Anakin Skywalker, vous allez admirer son Podracer, sorte d'engin gravitationnel composé d'un cockpit et de deux gros moteurs sorpoissants, au travers de différentes courses. Racer est le nom du jeu. *Star Wars Episode One* la garantie de son succès. Mais qui dit *Star Wars* ne dit pas forcément jeu canon, malgré la sévérité de jugement de la famille LucasArts concernant

les produits dérivés de son petit choucho. Et pourtant, ce Racer risque d'épater plus d'une personne. Suivez le Yoda pour comprendre

UNIVERSAL RACER

Avant chaque course, vous pouvez choisir la répartition des gains selon la place obtenue. Par exemple, 1500 Trugusts pour le vainqueur, 850 pour le second et 450 pour le troisième. Mais, si vous êtes sûr de vous, vous pouvez tout aussi bien coller du 2.300 Trugusts pour le vainqueur et que dalle, mh, zoh, bref, rien pour les suivants. Y a bon pognon, surtout que vous devrez acheter de nouvelles pièces pour

Certains passages sont vraiment très étroits. Une fausse rouspi' et hop, plus de vaisseau.



Star Wars Episode One : Racer



Les chocs contre les concurrents peuvent les exploser contre le mur mais attention, si vous le pouvez, ils le peuvent aussi.



Ça tourne dans tous les sens, à vous donner le mal de mer ! Redresse, bon sang de machine de mer !

augmenter la puissance de votre machine, certaines de ces pièces allant jusqu'à 17 000 Trugusts ! « Mais kskocéke le Trugust ? » allez-vous me demander. Je sais que vous allez poser cette question, n'oubliez pas que mes anciennes compétences de Jedi ne m'ont pas totalement abandonné. Je peux lire dans les esprits faibles. Autant dire que lire dans le vôtre est chose facile (non, là, je plaisante, vous énervez pas...). Eh bien le Trugust est la monnaie universelle qui a cours sur les différentes planètes que vous visiterez lors des courses. Ces planètes sont assez variées. Tatooine est réputée pour ses étendues désertiques et son atmosphère étouffante. Bref, il fait chaud. Mon Gazza, sorte de planète Mars, est connue pour ses nombreuses mines et l'engra donc plutôt sur la poussière et les droïdes d'extraction. Ando Prime, quant à elle, est recouverte de glace. Autant dire qu'il vous faudra mettre les moonboots, les gants

Un ver des sables (on se croirait dans Dune) en plein tunnel. Mais où va votre monde, hein ?



Certains tunnels vous donnent une impression d'oppression absolument insupportable.



et le joli bonnet tricoté par maman. Barooonda est une planète où les nombreux marécages vous réservent de bien belles surprises, genre troncs d'arbres... On peut aussi ci-

ter Aquilaris, Ord Ibanna, Oovo IV ou Malastare. À vous de les découvrir, pour votre plus grand bonheur ou votre plus grand malheur (tout dépend de votre position à l'arri-

L'OPINION DE LOC

★ Bon, qu'on fou furieux de Star Wars tel que Cedric mettait cinq étoiles à Racer, je peux le comprendre, surtout après avoir vu Episode I. Mais un joueur un peu exigeant ne pourra aller au-delà de 4. D'abord parce que le jeu n'est pas suffisamment ébouriffant techniquement (même si la réalisation est très acceptable), ensuite parce que la difficulté n'est pas extrêmement bien réglée, et surtout parce que ce n'est pas un jeu de course assez surprenant. Reste les sensations et l'univers qui eux valent le détour.

Le Podracer à l'arrêt, dans toute sa splendeur flabbiacée renforcée, double turbine, mais où est donc l'airbag ?





Des vues plus ou moins rapprochées sont disponibles, y compris une vue subjective à éviter pour le mal de cœur.

► vée). Une vidéo d'intro vous présente chaque planète et chacun de ses dirigeants. Classieux. Les vaisseaux, appelés Podracers, même s'ils ont un design très contestable, sont des habitacles reliés à deux grosses turbines (voire quatre pour certains) et volent à environ un mètre du sol. Leurs capacités sont détaillées selon la vitesse, l'accélération, le braquage, la rapidité de réparation, les aérefreins, la traction et le refroidissement (à partir du championnat semi-pro, les pièces se détachent). À vous d'augmenter ses capacités selon vos gains. Vous pourrez leur ajouter des lance-flammes ou des boosters, histoire de pimenter un peu la course. Dommage que l'interface de ces

La vue subjective, à éviter après déjeuner. De toute manière, le résultat est le même. Je suis un champion.



HASBRO GAGNE LE JACK « PDB »

Ils n'ont pas déboursé près de 225 millions de dollars pour que vous les regardiez en vitrine. Hasbro espère bien que Star Wars Episode One va booster son chiffre d'affaire pour les années à



venir. Ayant acquis les droits d'exploitation des trois prochains épisodes de la saga, ils vont nous pondre tout un tas de figurines, jouets et autres produits dérivés prompts à vous mettre l'eau à la

bouche. Parmi eux, et puisque l'on est en plein dedans, les deux Podracers aperçus dans le film. Celui de Anakin, d'abord, et celui de Sebulba, ensuite. Tous deux sont plutôt jolis et faciles à monter, et feront très bien sur votre étagère. <http://starwars.hasbro.com/>



menus soit si brouillonne, ça fait tâche dans le décor. Trois championnats vous sont proposés. Amateur, semi-pro, pro, faites votre choix. Chacun de ces championnats propose sept courses au total, courses qui vous seront accessibles au fur et à mesure et uniquement si vous terminez dans les trois premières places de la précédente. Bien entendu, les sept premières courses du championnat amateur sont plutôt faciles pour les habitués. Elles ont au moins le bon goût de s'adresser à nos charmantes

têtes blondes et de nous permettre de nous familiariser avec les différentes machines disponibles. Les sept courses semi-pro, elles, sont une toute autre histoire. Les tracés deviennent beaucoup plus tortueux, les adversaires se montrent plus agressifs et vous devrez sortir le grand jeu pour les terminer en bonne position. Les sept dernières, quant à elles, sont carrément dérangeantes. À moins d'avoir réellement un lien de famille avec la lignée Skywalker, à moins de concourir sous l'effet de stupefiants puissants

L'achat de pièces neuves n'est malheureusement pas très clair. C'est vraiment dommage puisque le reste est parfait.

Certaines fois, on aimerait être un formidable aguerri. Ce n'est pas le cas. Dommage.





Un championnat gagné et c'est la gloire. A moi les pubs pour le savon et les maillots légers dans ma baignoire !

ou à moins d'être une sorte de génie, il vous faudra de longues heures avant de pouvoir ne serait-ce qu'envisager de terminer dans le peloton de tête. À chaque championnat terminé, vous recevrez une invitation pour une course originale, genre match de gala. Quatre vous seront délivrées au compte-gouttes et seulement si vous avez fait vos preuves. Là encore, il vous

faudra une énorme dose de classe, une énorme dose de chance et une énorme dose de maniement parfait du joystick (ou clavier ou autre) pour les terminer devant la plupart des autres concurrents. N'est pas Anakin qui veut.

FEEL THE FORCEFEEDBACK

Mais parlons des circuits. Pas de doute, depuis POD, on n'avait jamais vu ça ! Les tracés sont tout bonnement fabuleux. Chaque circuit tourmille dans tous les sens, vous envoie dans des tunnels anti-gravité où d'énormes rochers se baladent en totale liberté, vous colle le nez sur un trempin haut d'une centaine de mètres, vous projette sur de



Chaque monde a son propre design, sa propre atmosphère (c'est le cas de la d'ore) et tous ont des circuits torrides !

longues étendues de glace où des stalagmites géantes se dressent, prêts à avaler votre engin qui, au passage, ne répond plus très bien..., et ce n'est pas tout ! Au fur et à mesure des courses, les virages sont plus nombreux et plus secs, le circuit s'engouffre dans de ridicules passages où votre machine peut à peine

Oups, je crois que j'ai un peu forcé sur les turbos. Plus hast va le vaisseau, plus dure sera la chute !



Je crois bien que je suis un peu court pour attraper le rebord. Ben, on s'éjecte ? Euh... C'est de la lave en dessous ?



C'est tout français, ça ! Une autoroute à une voie ! Manquerait plus que quelqu'un arrive en face !

Pour chaque circuit, vous verrez des oiseaux, des poissons, des droïdes ou toute autre saloperie vivre sa vie.



L'OPINION DE DIWID

- ★ Pour être franc, j'avais quelques craintes sur son intérêt potentiel, mais après un long week-end à concourir sur tous les circuits de la galaxie, je suis désormais sûr d'avoir la Force avec moi ! C'est la première fois qu'une course me donne autant l'impression de vitesse, sans pour autant me laisser confus ou malade. Certes le produit est un peu facile et j'aurais apprécié un peu plus de défis, de pièges ou de concurrents, mais on s'y croit vraiment et au final, le jeu m'a presque convaincu que le film valait le coup d'être vu.



L'AVIS DE GÉONIC

- ★ Inévitablement, en jouant à *Star Wars Episode One : Racer*, on pense à *POD*. Depuis ce déjà vieux jeu, on n'avait pas connu une telle ingéniosité au niveau des circuits ! Tracés impeccables, graphisme liché, impression de vitesse extraordinaire, et surtout, on passe jusqu'à quatre minutes par tour sur certaines pistes ! Et si les engins ne ressemblent pas à grand-chose, trop grossiers par rapport à la superbe des circuits, les sensations sont telles que ce *Racer* est, sans nulle contestation possible, le meilleur jeu de sa catégorie.



La scène cinématique de l'intro se dévoile un peu (mais vraiment pas beaucoup) sur le film *Vivement le 13 octobre*.

► passer (la plupart du temps, faute de pilotage parfait, vous embrassez goulément un roc dans une explosion mécanique) et de très nombreux raccourcis apparaissent un peu partout... Des raccourcis ? Pas toujours ! Certaines artères annexes sont moins périlleuses mais terriblement plus longues, vous faisant perdre de précieuses secondes sur vos poursuivants (ou vos prédécesseurs). Un jeu très difficile, donc, malgré une conduite remarquable. Le pod racer est une merveille de souplesse, répondant parfaitement à vos choix directionnels, que ce soit au clavier, au joystick et même au volant ! Et je ne vous parle pas du Force Feed-

Attention aux gros rochers dans ces couloirs antipavillonnaires. La collision ne pardonne pas.



Je suis haut. Devant. Il y a des arceaux métalliques, je dois les éviter. Bon, il est où le mode simulateur de X-Wing ?

back, l'un des tout meilleurs qu'il nous ait été permis de voir. Une folle pure. La sensation de vitesse est elle aussi une réussite. Incroyablement fluide, incroyablement rapide, *Racer* va vous exploser la tête de pur bonheur. Cet engin se détériore à chaque coup subi sur la carlingue (frottement contre une paroi ou lattage d'un adversaire). Si vous encaissez trop de coups, c'est l'explosion. Rassurez-vous, dans ce cas, vous redémarrez avec un vaisseau tout neuf (et gratis !) mais vous aurez perdu un temps décidément très précieux.

CÔTÉ CLAIR DE LA FORCE

Au final, faut-il être fan de *Star Wars* pour tomber en pâmoison devant *Racer* ? Absolument pas. *Racer* est accessible à n'importe qui, qui plus est à n'importe quelle tranche d'âge.

Mais faut-il être fan pour le qualifier de "meilleur jeu de sa catégorie", comme je l'ai fait précédemment ? Non plus. Il faut bien se rendre à l'évidence, *Racer* est le jeu que tous les amateurs de course attendaient. L'impression de vitesse, la fluidité du jeu, le contrôle du pod, le graphisme bien liché et, surtout, oh oui surtout, les tracés fabuleux (n'ayons pas peur de se répéter) le placent bien au-dessus de ce que nous avons pu voir jusqu'à maintenant. Alors bien entendu, pour apprécier ce *Star Wars Episode One : Racer*, il faut être amateur de vitesse, de sensations fortes et de course futuriste. Mais si ces conditions sont remplies, vous allez vous écarter comme des fous. Y a pas à dire, c'est la classe. ■

Cedric Gasperini

HIT

Star Wars
Episode One : Racer

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Circuits longs
- Tracés fabuleux
- Impression de vitesse

Les moins

- Design des vaisseaux
- Interface brouillonne
- Pas de Wookiee !

Une chute d'eau spectaculaire, mais entre nous, ce n'est pas le moment d'admirer le paysage



Saitek

R4 Racing Wheel* Force Feedback



Digital

C'est aussi...



X36

Le X36 est une un joystick d'un joystick en un joystick une autre fonction en un joystick simple et en un joystick de confort et d'efficacité.



Cyborg 3D Digital Stick*

Le joystick numérique à technologie 3D est le joystick entièrement à la portée de la main.



PC Dash*

Finis les racines de la simulation, pas pour l'avenir, le PC Dash est le meilleur de la simulation et de la simulation.



X6-33m

Le joystick numérique à technologie 3D est le meilleur de la simulation et de la simulation.

transcom

transcom

Saitek

transcom

Brochure sur demande à TRANSECOM, 12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONNESSE

Nom, prénom Adresse C.P. Ville Date de naissance Configuration matériel



Éditeur : **hisigames**. Format : **CD-ROM PC**. Genre : **aventure/action**. Prix : env. 360 F.
Sortie disponible. Config. mini : **P233 16MoX**, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, 500 Mb sxe,
16 Mo, carte graphique 2 Mo. Config. recom. : **P31 300**, 64 Mo de RAM, CD-ROM 4x.

Version testée : **bêta française**

Problèmes rencontrés : problèmes de gestion de la caméra et des collisions

Outcast

Messie, mais non

Non, je ne suis pas fou, les programmeurs veulent qu'on entre dans l'armée. Regardez tous les jeux avec des marines ! On nous promet des voyages dans tout l'univers, des rencontres sympa, de l'action... Z'avez pas vu Outcast ? C'est leur dernière pub !

Ah çà, y a pas dire, l'espèce humaine est vraiment au summum de la sophistication et du raffinement. Il suffit de voir le nombre hallucinant de techniques qu'elle met au point pour se faire péter la tronche. Prenons par exemple le numéro 627.

Alors voilà, vous ouvrez un passage vers un autre monde et vous y envoyez une sonde. Là, si tout se passe bien (faut un peu de chance), un autochtone vient lui présenter ses hommages à coups de bastos. Cela crée un reflux énergétique gigan-

tesque qui génère un vortex dimensionnel menaçant de détruire la planète. Alors, c'est-y pas beau ? Ça a plus de gueule qu'une minable bombe atomique quand même !

Le problème dans l'histoire, c'est qu'il y a toujours à ce moment-là un type qui vient tout gâcher. D'ailleurs, ça n'a pas loupé : un héros, avec son regard d'acier, sa coupe au carré, son corps d'athlète, son passé trouble et son humour drôle, a été recruté. Cutler Slade (c'est son nom) va devoir accompagner trois scientifiques dans ce monde afin de remettre en état la ▶



Ces portes vous permettent de voyager entre différentes régions. Le problème, c'est qu'elles sont très bien gardées.



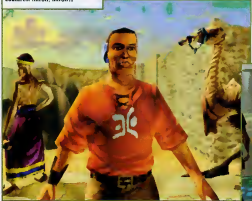
Les pêcheurs se feront un plaisir de vous emmener en balade dans leur barque, mais ne rêvez pas, rien n'est gratuit.



Question accélération et vitesse de pointe, les Twi'leks laissent à désirer, mais la maniabilité est au top et la casso folle.

- sonde. Normalement, le monde sera alors sauvé. Pour cette fois... Toute cette histoire vous sera comptée par le biais d'une excellente cinématique. Vous ne prendrez le contrôle de Cutter qu'au moment où il débarque dans ce fameux monde parallèle. Enfin, pour être exact, à celui où il se réveille dans un lit bien chaud, face à une créature visiblement non humaine. Celle-ci (qui parle votre langue !) vous informe

La souris qui permet d'orienter l'angle de vue vous laissera admirer le héros sous toutes les coutures. Miroir, miroir...



que votre corps a été trouvé inconscient il y a quelques heures, puis ramené et soigné dans ce village nommé Ranzaur.

Là où les choses se compliquent, c'est qu'il n'y avait aucune trace de vos compagnons. De plus, une grande partie de votre équipement a disparu. Vous apprendrez que certaines des créatures vous ayant récupéré se sont accaparé vos biens, non par cupidité mais par fétichisme (non, rien de sexuel..., je crois.). En effet, les Talan, comme ils se nomment, vous considèrent comme leur messie. Un messie censé les débarrasser d'un tyran. Devant vos protestations, le Shamaz (père) qui vous a recueilli vous propose un marché. Si vous

acceptez de remplir votre rôle, il mettra son large réseau de relations à contribution pour retrouver vos collègues et la sonde. Perdu sur une planète inconnue, recherché par la milice locale voyant votre statut de révolutionnaire d'un mauvais œil, vous n'avez guère le choix. Et deux mondes à sauver pour le prix d'un, c'est pas une affaire ça, ma bonne dame !

SUIVRE LE GUIDE

Le monde de Adelpha est constitué de six régions très variées (marais, villes, montagnes, rizières, forêts, temples) entre lesquelles vous voyagez par des portails. Chacun de ces lieux s'avère d'une ténacité impressionnante et vous devrez vite

Chaque région offre un environnement et une culture propre. Cela se voit notamment au niveau vestimentaire.



Le jeu gère les angles de vue, ce qui permet de s'approcher subrepticement des gardes pour les éliminer par surprise.

Un petit trot dans l'eau. Dans Outcast, vous parcourez de sacrées distances. Le premier simulateur de jogging ?

Les armes ne sont pas nombreuses, mais leur utilisation est variée et les effets graphiques magnifiques.

Lors des dialogues, les attitudes et le faciès des personnages se modifient en temps réel de façon très réaliste.

Un gadget permet de jouer les Predator en devenant invisible ; malheureusement, vous ne pouvez alors pas combattre.

Les explosifs, déclenchables à distance, constituent une arme redoutable pour effacer les gardes qui vous poursuivent.

rechercher des moyens de déplacement plus rapides que vos jambes. On trouve ainsi le Twôn-ha (tiré de *L'Empire contre-attaque*, mais dans la collection printemps-été) et les téléporteurs, permettant de revenir à un endroit où vous avez déposé une base. Merci, Spock ! Au gré de vos pérégrinations, vous discuterez avec les habitants. Vous allez vite réaliser que si tous recouaissent en vous le messie, il ne

sont pas prêts à vous suivre pour autant. Il faudra que vous fassiez vos preuves et construisiez votre réputation. Faire tomber un tyran n'est pas si simple et c'est en sapant son autorité que vous aurez une chance de réussir. Par exemple, la région des rizières vous offre entre autres opportunités d'affaiblir la caste des gardes en incitant les paysans à ralentir les récoltes. Encore faut-il convaincre les

Pour faciliter les combats, il est possible d'opter pour une vue subjective. On se retrouve alors dans un quasi-lit.

LE CONTRAVIS DE SÉBASTIEN

★ Pour une fois qu'un jeu pêche par son moteur 3D
★ (qui demande une grosse béane) et non par son intérêt, il serait dommage de le sanctionner ! Outcast est merveilleux : graphismes superbes et atypiques, intelligence artificielle impressionnante, bruitages symphoniques, voix françaises excellentes... Tout a été pensé pour une immersion sans faille et c'est réussi !



L'une des armes permet de jouer les sapeurs. D'accord, c'est moralement condamnable mais aussi très joyeux.



Les villes sont fortement peuplées, ce qui contribue grandement à l'immersion du joueur dans le monde de Adelphe.

► précis des quêtes en cours, on ne se sent jamais perdu.

Pourtant, vos premiers pas dans ce monde sont plutôt rébarbatifs car vous allez devoir assimiler énormément d'informations : le système de caste fondé sur la magie, l'histoire, la faune, la flore, la vie courante... Sans compter les termes propres au dialecte local. Heureusement, un dico franco-adelphien (en vente dans toutes les bonnes librairies dimensionnelles) simplifie les choses et cette richesse du *background* contribue rapidement à vous immerger dans l'univers de Outcast.

Car le second atout de ce jeu, c'est de proposer un monde d'une profondeur et d'une cohérence rares. Chaque habitant vague à ses occupations propres, mais reste constam-

ment connecté à son environnement. Fuite lors des combats, indication si vous cherchez quelqu'un... Lors d'une conversation, un paysan peut refuser d'aborder un sujet parce qu'un délateur est dans les parages, alors qu'il vous fera des confidences 20 mètres plus loin. Les dialogues occupent évidemment une place prépondérante. Toujours instructifs, souvent amusants, ils se font par sélection des thèmes à aborder.

Les combats ne sont cependant pas en reste car les gardes sont nombreux et tirent à vue. Heureusement, avec six armes évolutives et une pléthore de gadgets (explosifs, leurre, invisibilité, etc.), vous aurez du répondant. Pourtant l'approche directe n'est pas toujours la meil-

leure, les miliciens agissant de manière concertée. Le harcèlement discret est plus payant, d'autant que le jeu gère les champs auditif et visuel de chaque personnage (comme Commandos).

GERBE DE VOXEL

Tout aurait été parfait si ces messieurs de chez Appeal n'avaient voulu nous plonger dans ce monde merveilleux avec un moteur à base de Voxel. Le résultat de ce dernier dépend directement de la puissance de votre machine (les cartes accélératrices n'étant pas exploitées). Or si l'esthétisme est agréable, l'affichage, lui, laisse à désirer. Attention, je ne dis pas que c'est laid. Les effets du type explosions ou réflexions sur l'eau sont magnifiques

Alors là, va falloir être très, très prudent. Avec la chance que j'ai, il y a bien un pont qui va s'écrouler sous mes pieds.



La carte transparente, affichable en trois tailles et équipée d'un zoom, s'avère très pratique vu la taille des régions.



L'AVIS DE FRÉDÉRIC

★ Malgré un visuel décevant, comparé aux standards des 3dfx et consorts, malgré un démarrage un peu lent, Outcast est vraiment un bon jeu. Riche, varié, drôle, cohérent et doté d'une profondeur incroyable, il fait partie de ces rares logiciels dans lesquels on s'immerge pleinement pour vivre une épopée fantastique. Soutenu par une bande son purement géniale et par une I.A. performante, il ne rate le 5 étoiles que d'un voxel. Si vous aimez l'action/aventure avec deux grands A, impossible d'ignorer ce morceau de bravoure.

et il y a beaucoup de détails. C'est juste que les objets et les arêtes des structures sont pixellisés à mort sous certains angles.

AMBIANCE SONORE

Du côté des animations, les choses vont mieux. Les attitudes de Cutter lorsqu'il discute, rampe, tire, nage, etc. sont vraiment réalistes. Domage que la course soit un peu ratée car c'est celle que l'on voit le plus. La bonne surprise vient plutôt de l'environnement sonore. Tout simplement l'un des meilleurs jamais entendus. La bande sonore, longue et variée (chœurs, percussions), s'avère magnifique, digne d'une partition de John Williams. Les bruitages (marche, pas, tirs, etc.) sont parfaitement réalistes. Enfin, les voix sont interprétées avec une conviction impressionnante (Cutter est incarné par Patrick Poivey, la voix de Bruce Willis). Rien à redire sur la jouabilité, les commandes (souris/clavier ou joystick) sont très simples et les inter-

faces d'une clarté absolue. Les combats sont simplifiés par une visée laser ou un système de lock. Les énigmes se révèlent parfois retorses mais demeurent logiques et il est souvent possible de les résoudre de différentes manières. Bref, que du bon. Au final, Outcast est réelle-

Lorsque leurs supérieurs ne sont pas dans les parages, les soldats se décontractent et prennent une petite pause.



Les arabesques et les effets de réflexion de l'élément liquide sont parmi les plus réussis que l'on ait jamais vus.

Certaines zones vous rappellent qu'une civilisation ancienne a existé. Vous aurez à découvrir ses secrets.



Un menu très clair vous permet de voir les missions en cours, d'accéder au lexique et de choisir vos armes.

ment un jeu passionnant qui, malgré un visuel inégal, parvient à transporter le joueur dans un univers onirique pour vivre des aventures fantastiques. Une fois dedans, impossible de le lâcher. ■

Frédéric Dufresne

HIT

Outcast

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Richesse et liberté
- I.A. des personnages
- Ambiance sonore

Les moins

- Graphismes inégaux
- Animation de la course
- Copieur de Taurtaun

Ah, les combats
épiques, le doux
son des épées
s'entrechoquant
au petit matin !
Que de souvenirs !
Et si comme moi vous
êtes un nostalgique
de ces moments pleins
de poésie, il se peut
aussi que vous
craquiez pour
le dernier jeu
made in Cryo.

Chroniques de la Lune noire

Dvoraks et trolls



Wismerhill, c'est-à-dire vous, est en train de parler aux vents. Ceux-ci vous conseilleront tout au long du jeu.

La magie est à ne pas négliger : elle peut faire pencher la balance en combat ou griller un troll en un coup.



monde. Au fur et à mesure de celles-ci, vous pourrez nouer des alliances selon votre bon vouloir et voir vos troupes s'accroître. Ah, ou, j'allais oublier, il est possible que vous soyez aussi l'individu annoncé dans une vieille prophétie, mais bon, pour l'instant vous avez d'autres chats à fouetter que de vous occuper des radotages de grand-mères.

PREMIERS CONTACTS

Passons sur la superbe cinématique (comme toujours avec Cryo) qui vous met dans le bain en vous présentant les différents protagonistes, et intéressons-nous au jeu en lui-

Bon, j'entends déjà les mauvaises langues dire que Cryo ne fait que des logiciels éducatifs. Je n'apporterais pas d'eau à leurs moulins mais je peux en revanche les assurer que Chroniques de la Lune noire est un vrai jeu comme on aimerait en voir plus souvent. Bon, pour les barbares incultes issus des steppes mongoles qui ne connaissent pas la BD du même nom (huit tomes chez Dargaud

par Ledroit et Froideval), voici en quelques mots de quoi il retourne. Vous vous appelez Wismerhill et vous êtes un jeune chevalier en mal de gloire. Comme vous n'êtes pas complètement idiot, vous savez aussi utiliser la magie et avez pour alliés des éléments de l'air : cela vous changera du traditionnel paysan qui a trouvé une épée dans le coffre de son père. Il vous faudra livrer bataille sur bataille afin de vous asseoir à la table des grands de ce



Le château vous permettra d'engager des hommes et de composer vos régiments comme bon vous semble

Souvent, il faudra passer en mode Déplacement afin d'aller plus vite vers un lieu, mais attention aux ennemis !

Comme vous le voyez, les combats dépeignent rapidement en boardview



Ferment CD-ROM PC

Éditeur Cryo

Sortie juin

Prix env. 35 €

Genre jeu d' stratégie
en temps réel

Ciefig. mini, 2200, 32 Mo
de RAM, carte graph. 2 Mo
CD-R/D. couleurs, CD-ROM, Win95

Ciefig. recam, 2200, 64 Mo
de RAM, carte graph. 2 Mo
CD-R/D. couleurs, CD-ROM, Win95

Version testée

beta française

Problèmes rencontrés

Équents retours sous
Windows, les personnages
ristent parfois bloqués au
début des missions, bug de
gestion des collisions,
impossibilité d'indiquer ses
unités, L.A., pas tout
à fait finalisé



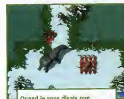
Rien de tel que le souffle ardent d'un dragon pour briser le glacé. Renseigne au passage le rendu de son ombre.

même. Malgré ma grande valeur au combat, je choisis le mode Initiation, histoire de me familiariser avec les commandes du jeu et de me chauffer un peu. Une fois n'est pas coutume, on a affaire ici à une mini campagne qui précède les campagnes à proprement dites. Tout commence sur une carte où vous voyez vos troupes (qui se résument au début à vous seul) et différents lieux, dont certains sont inaccessibles pour l'instant. Faisant fi de ces contrariétés, je me dirige vers un village de paysans où on me demande de l'aide. L'accepte de bon oror (surtout à cause de la récompense en fait) et me retrouve transporté directement sur le champ de bataille. Un coup d'œil aux éléments

tours et je distingue le village non loin de là avec ses paysans (et paysannes), ses vaches et ses cochons, tout ce petit monde vaquant à ses occupations respectives. Soudain, ce qui correspond à l'ancêtre de la brique de lait se transforme en une masse inerte et sanguinolente tandis qu'un groupe d'ores surgit. Après un combat rapide, je remarque que mon personnage a gagné de l'expérience et une question me tarabuste : ai-je affaire à un jeu de rôle ou à un jeu de stratégie en temps réel ?

UN JEU, TROIS CERVEAUX ?

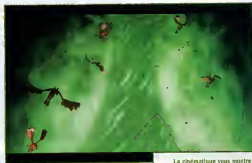
Eh oui, Chroniques de la Lune noire pioche dans les deux registres pour nous donner un résultat assez incroyablement. Du côté de la stratégie en



Quand je vous disais que certaines créatures étaient impressionnantes, je ne mentais pas.

Si c'est pas mignon de voir cela. Et dire que dans quelques instants, ce champ sera envahi par deux armées.

Les batailles se dérouleront dans divers décors allant du plus désertique au plus verdoyant.



La cinématique vous montre les différents camps : ici les démons alliés au grand maître de la Lune noire.

temps réel, on trouve la vue de dessus, les barres d'énergie des combattants, les formations, etc. Du côté du jeu de rôle, on trouve une certaine liberté (choix dans les dialogues, dans les missions, et dans les déplacements sur la carte), ainsi que des personnages et des troupes qui évoluent en fonction des points d'expérience qu'ils gagnent. À ces deux éléments s'ajoute un aspect gestion, puisqu'il vous faudra aussi lever des impôts dans les provinces que vous

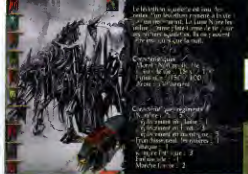
LE CONTRAIRE DE GENIUS

★ Pour une fois, et c'est une bonne surprise, Cryo nous livre un vrai jeu. On peut se plaindre de ne jouer que Wilmerhill, de l'absence des autres personnages phares, du manque d'innovation... Reste toutefois un excellent jeu, à l'ambiance héroïque-fantasy bien rendue, un graphisme très honnête et une interface simple et précise. Toutefois, seuls les fans de la série apprécieront toute l'ampleur du scénario, les autres se focaliseront sur les nombreux bugs qui devraient normalement être corrigés avant sa sortie (comme pour Saga ?)

LE CONTRAITS DE LUC

★ C'est certain : les Chroniques de la Lune noire offraient depuis longtemps un contexte de jeu idéal. Alors que l'on aurait pu s'attendre à un jeu d'aventure ou de rôle, Cryo nous sert un plateau un bon petit jeu de stratégie temps réel. La prise en main est immédiate et le scénario qui sert de toile de fond permettent de s'amuser vite et de façon durable. Domage que l'interface n'ait pas été plus complète et que des bugs aient un peu gâché mon plaisir. En résumé, on se retrouve avec un jeu bien supérieur à la BD : un comble !

Les batailles seront aussi présentées à un degré d'effets pyrotechniques allumés par les magots de chaque camp.



Le bestiaire est particulièrement riche. Les unités d'un faction sont à la fois différentes et variées. La Lune Noire les utilise comme l'autre faction. Les unités d'un faction sont à la fois différentes et variées. La Lune Noire les utilise comme l'autre faction.

Carte de la Lune Noire
Niveau 1 : 1
Niveau 2 : 2
Niveau 3 : 3
Niveau 4 : 4
Niveau 5 : 5
Niveau 6 : 6
Niveau 7 : 7
Niveau 8 : 8
Niveau 9 : 9
Niveau 10 : 10

Le bestiaire vous permettra de visionner toutes les troupes disponibles et cela quel soit leur camp.

La carte vous indiquera les endroits accessibles et vous permettra aussi de contrôler l'état de vos troupes.



Voilà le soin apporté au graphisme, on peut se demander si l'on est vraiment dans un jeu de stratégie en temps réel.

► contrôlerez afin de pouvoir enrôler de nouvelles troupes. Et contrairement à ce que l'on peut penser de prime abord, tous ces éléments ne viennent pas s'opposer les uns aux autres mais forment un tout cohérent. Ainsi la gestion se fera principalement dans votre château, loin des combats, la stratégie sera inhérente à vos batailles et quant à l'aspect rôlistique, il se déroulera lors de vos rencontres mais aussi pendant les batailles. Sachez enfin qu'avec la possibilité de choisir votre camp parmi quatre possibles

(l'Empire, l'ordre de la Lumière, les chevaliers de la Justice et la Lune noire) et toutes les embrouilles scénaristiques que tout ce petit monde ne manquera pas de provoquer, vous aurez vraiment l'impression d'évoluer dans un JDR plutôt que dans un vulgaire jeu de stratégie.

RÉALISME ET FANTAISIE

Ce qui m'a peut-être le plus impressionné dans Chroniques de la Lune noire, c'est le degré de réalisme, ou plutôt la volonté de crédibiliser le monde dans lequel se déroule le jeu.

Tout d'abord, toutes les troupes sont à l'échelle, c'est-à-dire que les monstres tels que les géants ou les dragons sont bien plus grands que les vulgaires soldats. Cela n'a l'air de rien, mais la première fois que l'on se retrouve en face d'un géant, je peux vous dire que l'on hésite avant d'aller le taper. De plus, le moteur du jeu gère jusqu'à 4 000 unités sur la même carte, on se voit vraiment engagé au cœur d'un important conflit. Les cartes sur lesquelles vous évoluerez sont très détaillées (tentes, feux de camp, tombes, animaux en vadrouille, etc.) et certains de leurs éléments peuvent vous aider dans la mise en place de votre stratégie (ainsi, il est par exemple possible de faire monter vos archers sur les murailles des châteaux afin qu'ils puissent décocher leurs flèches plus loin). Pour qui est des troupes mises à votre disposition, tout dépendra de camp que vous choisirez de rejoindre, sachant qu'il y a aussi des unités exotiques (nains, elfes, démons, mort-vivants, etc.) qui pourront venir

VOUS AVEZ AIMÉ LE JEU... ?

... Eh bien il n'est pas sûr que vous aimerez les BD. Chroniques de la Lune noire raconte bien sûr les aventures de Wisemhill. Dans celles-ci, il s'allie avec Haazheel Thorn, grand maître de la Lune noire. Si le dessin est agréable (même si les six premiers tomes, car après le dessinateur n'est plus le même), le scénario ressemble à une partie de AD&D basique :



en gros, vive les bourrins (succube, monstre de combat, pouvoirs démesurés et immortalité : rien que ça).

Certes, ça détend mais si vous cherchez quelque chose de spirituel, passez votre chemin !

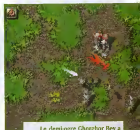
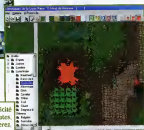
Pendant chaque bataille, vous avez un petit dialogue entre les personnages. Ici, un soldat vous confiera une mission.





Les missions spéciales sont assez difficiles. Ici, vous vous retrouvez au milieu d'une guerre entre elles et naines.

L'éditeur de niveaux est d'une simplicité déconcertante et en quelques minutes, vous le maîtriserez.



Le demi-ogre Chorghor Bes a l'œuvre : ce n'est pas cas tréfilés archi qui vont pouvoir l'arrêter.

grossir vos rangs. Chaque unité dispose de caractéristiques propres et bien que chaque camp ait à peu près les mêmes (archers, chevaliers, soldats, magiciens et prêtres) il n'y a pas de véritable équivalence entre elles, et ce sera donc à vous de tirer parti de leurs forces et faiblesses. Au chapitre des innovations qui font plaisir, sachez qu'il est possible de consulter un bestiaire où toutes les unités et personnages du jeu sont regroupés. Enfin, dernière précision, pendant les combats, le moral des troupes, la peur ou la haine qu'une unité inspire ou encore la charge des cavaliers sont gérés et sont autant d'éléments influençant l'issue d'une bataille.

DANS LES ENTRAÎLLES DE LA BÊTE

En ce qui concerne le graphisme, c'est clair et chaque unité est dignement représentée. De plus, l'équipe de Cryo a réussi le tour de force de ne pas trahir la BD et ses dessins. Le jeu peut s'afficher jusqu'en 1 152 x 864, mais il est à noter que plus vous augmentez la résolution,

plus votre vision du champ de bataille est meilleure mais moins vos unités sont détaillées (puisque elles sont vues de plus haut). Enfin, cela n'est pas gênant et dépendra des goûts de chacun. Les musiques collent parfaitement à l'ambiance et l'animation est sans faille. Il est vrai que le jeu est encore largement *buggé* mais tous les problèmes constatés devraient être résolus d'ici la version finale. Avec plus d'une centaine de missions et d'unités, et une trentaine de sorts, nul doute que Chroniques de la Lune noire vous tiendra longtemps en haleine. Et au cas où cela ne vous suf-

firait pas, sachez qu'un éditeur de missions est intégré au jeu afin de prolonger votre plaisir. En bref, Cryo a réussi un sacré tour de force avec l'adaptation de la BD. Les fans peuvent être rassurés, son univers et son esprit n'ont pas été trahis. Quant aux autres, je pense que Chroniques se substituera aisément aux classiques Starcraft et autres. Un seul vrai reproche : il n'y a pas de mode Multijoueur, et là je dois dire que le bât blesse car je suis sûr que nombreux seront les déçus. Enfin, à part ça, c'est de la dynamite ce jeu ! ■

Pierrick Bellon

Voilà l'heure de choix qui arrive. Ce dernier influencera les décisions que vous aurez à accomplir.



Rencontre entre deux personnages de la BD : la sabbac Heyfaynna et Chorghor.



L'AVIS DE PIERRICK

★ Je sens la citadelle de Bilzard trembler devant les assauts de Wismerhill, et je peux vous dire que cela est justifié : missions et unités variées, ambiance d'enfer, mix détonant. C'est bien simple, j'ai hésité à mettre 5 étoiles mais je me suis dit qu'on allait me traiter de chauvin. Oh, et puis rien à faire ! Ce jeu est grandiose dans tous les sens du terme et on est très loin du manichéisme habituel : ici, vous avez une destinée à accomplir mais vous avez le choix de votre allégeance. Oh, vous êtes encore là ? Alors courez l'acheter !

HIT

Chroniques de la Lune noire

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Missions nombreuses
- Batailles épiques
- Progression des unités

Les moins

- Pathfinder moyen
- Pas de Multijoueur
- Accoutumance

Vous en avez marre
de rouler en Clio ? Cela
tombe bien car voilà le
nouveau Need for
Speed qui débarque.
Au programme,
toujours et encore
des voitures de rêve,
des poursuites
infernales et des
circuits d'enfer. Alors
attachez vos ceintures
et en voiture Simone.

Le McLaren F1 est la voiture la plus
polarisante du jeu, c'est aussi l'une
des plus difficiles à maîtriser.



Format CD-ROM PC
Éditeur Electronic Arts
Sortie disponible
Prix env. 370 F
Genre course automobile
Config. min. P200, 32 Mo
de RAM, CD-ROM 4x Win95,
Cvtd. 3D
Config. recom. 386-256
Mo, 64 Mo de RAM, CD-ROM 4x
Win95, Cvtd. 3D

Versions testées
IBM, Windows
Problèmes rencontrés
Aucun. Tout fonctionne
très bien, sauf les bugs
de configuration du jeu.

Need for Speed

Conduite en état de liberté

Alcootest conseillé

Les courses de voiture, ça me connaît. Pour preuve, tous les soirs ou presque, j'en ai en bas de chez moi en direct live. Bon, il est vrai que Need for Speed n'est pas connu pour ses simulations de R21 et de 205 kittedes, mais autant connaître un peu le sujet avant de prendre le volant d'un monstre valant au minimum 200 briques. Fier de mon savoir, c'est avec délectation que je choisis le petit coupé

BMW Z3, je baisse la capote (sans jeu de mots) et me prépare à épater les filles par mes prouesses. J'attends que le feu passe au vert et appuie sur le champignon tout en laissant deux belles traces de gomme brûlée. Comme dans toute course qui se respecte, je commence dernier (aller savoir pourquoi), mais j'essaye quand même de rattraper les autres concurrents. Deux minutes plus tard, c'est l'accident et je me retrouve sur le toit à la sortie d'un virage. Bon, il va peut-être falloir se la jouer un peu plus modeste et prendre le temps d'appréhender les réactions des voitures.

POURSUITES INFERNALES

Need for Speed vous propose différentes options de courses. Tout d'abord, il y a le mode Carrière où vous commencez avec une « petite voiture » (Z3) et au fur et à mesure de vos victoires, vous engrangez du fric. Cet argent vous servira soit à



réparer votre voiture (si vous conduisez comme moi), soit à l'améliorer (plusieurs upgrades possibles par voiture), soit carrément à en racheter une autre plus puissante. L'autre mode vous permettra de participer à une seule course, mais que les rousches se calment, vous aurez ici plusieurs choix possibles. Il y a tout d'abord la course bête et méchante : un circuit, plusieurs adversaires et que le meilleur gagne. Ensuite, fidèle au succès de Need for Speed III, les développeurs ont

N'hésitez pas à passer en force
un concurrent qui vous gêne : eux ne se
poseraient pas d'états d'âme.



Vous pourrez visualiser les
caractéristiques complètes de toutes
les voitures. Pratique pour choisir.





Les talus de Need for Speed sont parfois traitres : la preuve en images.

Non, non. Ne vous inquiétez pas. Cette fumée que vous voyez ne provient pas de mon moteur, mais de mes pneus qui patinent.



Mince, j'ai rayé la nouvelle voiture de papa. Je vais me faire repêcher !

feuilles en automne, vous pouvez toujours intervenir les rôles et endosser la panoplie complète du shérif afin de faire respecter la loi. Sinon, il y a aussi le mode Tournois (comptabilisez le plus de points à l'issue de toutes les courses) et le mode Course infernale (huit voitures, sept courses et la dernière voiture de chaque course est éliminée). Enfin, tout cela ne serait pas complet sans un mode Multijoueur, soit en réseau soit par le biais d'un écran *splitné* (deux joueurs sur le même ordinateur).

UN PEU DE MÉCANIQUE

Vous aurez à votre disposition pas moins de 22 voitures issues de constructeurs prestigieux (BMW, Mercedes, Ferrari, Porsche, McLaren, Chevrolet, Lamborghini et Jaguar). Toutes ont des caractéristiques différentes, et en cas d'indécision prononcée, il vous est possible de les comparer deux par deux. Il est

à noter qu'à part le mode Carrière, où le choix de votre véhicule dépend de votre pécule, vous pourrez choisir la bombe qui vous plaît dans les autres modes. Bien sûr, pour ne pas renier la tradition, toutes les voitures ne seront pas immédiatement disponibles, et il vous faudra donc redoubler d'adresse afin de gagner des courses et de gagner les voitures bonus. En ce qui concerne les gadgets qui font plaisir, il vous sera possible de choisir la couleur de votre car-



Need for Speed IV gère aussi les conditions climatiques. Vive les glissades sous la pluie !



Admirez les effets gérés lors de la course. C'est simple, je ne sais plus où donner de la tête.

Et toi, je t'ai vu me pousser dans le décor ! Et ne fais pas l'innocent, tu as encore de ma peinture sur ta carrosserie.



Le CONTRAIRE DE LUC

★ Ah vraiment, il est très réussi ce troisième volet : des splendides effets, une météo bien gérée, un comportement des véhicules impeccable, des poursuites ensablées... Vraiment sympa. Comment ? Ce n'est pas le troisième Need for Speed ? Ah mais alors ça change tout ! C'est à s'y reprendre ! Il y a en effet tellement peu de différences entre les deux jeux que sur le coup, j'ai pris cette nouvelle édition pour un data disk. Alors bien sûr, on peut désormais upgrader sa voiture... Mais c'est un peu court pour un nouveau jeu ? Non ?



La vue intérieure n'est pas la plus pratique pour conduire, mais riez à redire au niveau des sensations.

Eh oui, il vous faudra aussi gérer l'atterrissage de votre voiture après une envolée de plusieurs mètres, suite à une bosse.



► rosse et, si c'est une décapotable, d'être au chaud à l'intérieur ou les cheveux au vent. Évidemment, vous pourrez aussi choisir entre une transmission manuelle ou automatique et pouvez bénéficier d'aide au pilotage (freinage contrôlé par l'ordinateur, pas de dégâts, etc.). Pour ce qui est de la conduite, rien à redire, cela semble réaliste. Il est à noter, cependant, que vu la puissance des monstres que vous aurez en main, certains d'entre eux vous sembleront avoir l'accélération d'une berline familiale, mais cela s'explique par le fait que si les modèles « bas de gamme » étaient des foudres de guerre, il serait impos-

sible de conduire des voitures telles que la McLaren F1 (déjà que ce n'est pas très facile vu la puissance du bestiau). Nouveauté intéressante, vous pouvez désormais casser votre voiture. Celle-ci verra sa carrosserie se déformer selon les affronts que vous lui ferez subir.

BALADES CHAMPÊTRES ?

Les circuits sont variés et vous emmèneront tour à tour à la campagne ou en ville, voire une succession des deux lors du même circuit. Et franchement avec 19 circuits (en tout), ce serait bien le diable si vous n'en trouviez pas un qui vous convienne. Comme toujours, certains circuits sont cachés et ne vous seront accessibles qu'après avoir sué sang et eau pour finir ceux disponibles. Si les premiers circuits

sont simples, il vous faudra piloter comme un dieu afin de remporter vos victoires par la suite. Il est à noter que si les circuits ne sont pas couverts (comprendre qu'il n'y a pas plusieurs choix de route), il y a parfois plusieurs voies et il faudra choisir celle que l'on veut emprunter en fonction de son encombrement (c'est avec émotion que je me rappelle un passage remarqué dans le village au milieu de tables et de bancs). Les circuits sont animés, aussi bien en circulation (voitures, camions) qu'en animation dans le décor (montgolfière, etc.). Et s'il est ▶

Là, je crois qu'il y en a un de nos deux qui va se prendre le bus : platée lui que moi.



Et c'est ce que l'on appelle dans notre jargon technique une magnifique croûte flip ael.



Départ en trombe au démarrage. Pourtant, cela n'empêchera pas vos concurrents de vous griller sur place.

ABCDE'S

3617 FAA*ABCDE'S

5,57 F/min*

Sans chèque, ni CB

PLUS DE 1000 PRODUITS

Informatique -soft et hardware- Consoles de jeux, Livres, Cdrom jeux, Utilitaires, Abonnement revues et magazines... Appareils photos numériques, Nokia 9110, PalmPilot III et V.



LES MEILLEURS PRODUITS DU MARCHÉ

Nous avons forcément ce que vous cherchez !

HOT LINE
03 83 47 77 49
Indiquez-nous vos coordonnées

DEMANDE CATALOGUE
à retourner à ABCDE'S
11, Impasse du Château
54160 FROLOIS

NOM
Prénom
Adresse
CP Ville

L'AVIS DE PIERRICK

★ *NFS IV est le jeu de voiture du moment. Pas de doute : c'est le plus complet de sa catégorie, et le plaisir que l'on prend à y jouer est immense. Vous allez me dire : mais pourquoi n'a-t-il pas 5 étoiles alors ? Eh bien tout simplement parce que la plupart des éléments qu'il propose sont directement issus de NFS III, et que s'ils sont encore améliorés, aucune innovation marquante n'est présente. Bon, assez dit de mal, courrez l'acheter, vous ne le regretterez pas vu que tout a été conçu pour le plaisir du joueur. Vivement NFS V !*

► difficile de faire attention aux décors à 200 km/h (à moins de vouloir finir dedans), cela prouve néanmoins le soin apporté à ce produit.

LA CONSÉCRATION ?

Need For Speed, Conduite en état de liberté est donc la conclusion (temporaire ?) de la série éponyme. Rien ne manque à l'appel, que ce soit le nombre de voitures, la multitude de circuits ou de modes de jeu et bien sûr, le fun inhérent aux courses. Le graphisme est léché, les sons excellents (il faut entendre les policiers discuter entre eux via la radio lors des modes Poursuite : on se croit vraiment dans la peau du chauffard public numéro un). Seule la maniabilité vous posera quelques (petits) problèmes. Mais, je pense que cela est dû à la volonté des dé-



La nuit, vos phares seront allumés. Vous disposerez aussi d'un klaxon pour prévenir de votre arrivée ou avertir vos adversaires.

veloppeurs de respecter la réalité : en effet, je pense qu'il doit être difficile de maîtriser de telles bêtes à 160 km/h dans les virages. Cela vous demandera donc un temps d'adaptation, mais quel jeu de voiture ne souffre pas du même défaut ? Au niveau des ajouts, votre voiture ressemble maintenant presque à un cockpit d'avion. En effet, en plus des indications traditionnelles (vitesse, vitesse encadrée, etc.), on trouve aussi les dégâts que votre voiture a subi à ses différentes parties, et il est possible de tourner la tête sur les côtés ou

derrière (on est encore loin d'un habitacle virtuel mais on s'en rapproche). Sinon, le jeu est palpitant, que cela soit en mode Course ou Poursuite, l'impression de vitesse est bien rendue et on se prend au jeu. Bref, du tout bon. Il est vrai que ce titre ne dépaysera pas les possesseurs de Need for Speed III, mais qui s'en plaindrait tant celui-ci était jouissif ? En conclusion, que vous soyez passionné ou que vous cherchiez LE jeu de course, Need For Speed saura combler vos attentes. ■

Pierrick Bellon

Votre voiture à 200 briques vous servira aussi accessoirement de tondeuse à gazon : la classe !



HIT

Need for Speed
Conduite
en état de liberté

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- * Mode poursuite
- * Choix des voitures
- * On s'y croirait

Les moins

- * Un peu difficile
- * Temps d'adaptation
- * Configuration



Votre voiture peut aussi servir pour les crash-tests. Enfin, réajustez-la quand même si vous voulez finir la course.



Voilà, là je crois que je suis bon pour une sacrée amende. Enfin, va le prix de ma caisse, qu'en est-ce que 2 000 francs ?

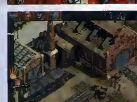


Voilà, un peu plus à gauche et tu seras pile en face de mes mitrailleuses. Comment cela, il n'y a pas de mitrailleuses ?



Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au 3617 SEL et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

Sans CB ni Chèque



Resident Evil 2 - Roland Garros 99 - L'Amerzone

Les Razmoket, A la Recherche de Reptar - Alpha Century

Silver - Ceremony of Innocence - V-Rally Multiplayer

Rainbow Six, Eagle Watch - Sin - Gex 3D, Enter the Gecko

Land of Lore 3 - **Pro Pilot 99** - Klingon Honor Guard

TopGun Hornet's Nest - Warzone 2100 - Extreme G2

King's Quest, Masque d'Eternité - Starcraft, Brood War

Future Cop L.A.P.D. - European Airwar 1943 - South Park

Civilization, Call to Power - Caesar III - Corsairs

Viper Racing - Close Combat 3, Le Front Russe - Heretic 2

Le Myth II, Le Fléau des Ames - Turok 2 - Sanitarium

Requiem Avenging Angel - Worms Armageddon

Super Bike World Championship - Gardien des Ténèbres

Total Soccer - Sim City 3000 - Apache Havoc - Settlers 3

Populous, A l'Aube de la Création - Toca 2 Touring Cars

Baldur's Gate - **Commandos, Le Sens du Devoir**

XGames Pro Boarder - Redjack, La Revanche des Pirates

Star Wars X-Wing Alliance - Combat Flight Simulator

Sport Car GT - Saga, Rage of the Vikings - Test Drive 5

Front de l'Ouest - **Roller Coaster Tycoon**

3617

SEL

Store En Ligne

S'il y a un genre qu'on avait un peu oublié depuis deux ans, c'est bien la simulation de combat naval ! C'est donc à point nommé que Fleet Command vient réveiller nos mémoires maritimes, avec un poil de stratégie en plus. Prêts à appareiller, moussaillons ?

Fleet Command

Ô môôôn bâââtôôôôôôôôô...



La carte 2D. Dans la famille «mochetique», je demande la même - pas le peine de chercher dans la piroche !

loques, surtout dans le Pacifique, et la flotte de l'oncle Sam est le dernier rempart de la civilisation. La bonne nouvelle dans tout ça, c'est que la dite flotte se trouve justement sous votre commandement et donc tout va bien se passer ! Pas vrai les gars ? Hein ? On est copains en plus vous et moi...

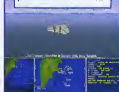
MAUVAISES CARTES

Bref, après une intro à l'originalité douteuse (hymnes, uniformes et tanks en noir et blanc...), vous vous retrouvez dans la salle de commande où un amiral assez antipathique aboie ses ordres à une nnette qui a dû se faire faire sa manucure après le parcours du combattant et une espèce de gommeux incapable

Tous les fans du Père Noël est une ordure (je parle du film, pas de Noël Chanté...) le savent depuis longtemps. Pour parler d'une fille plutôt moche, tout en restant dans le cadre d'une hypocrisie de bon aloi, on peut dire qu'elle « n'a pas un physique facile ». Eh bien Fleet Command, c'est la même chose. Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il n'a pas un physique facile, mais beaucoup de qualités ! Commençons par le début. Le scén-

ario du petit dernier de chez Jane's ne fait pas dans l'optimisme béat. Pour justifier nos futures interventions bellicistes un peu partout (sous la bannière étoilée bien sûr...), les auteurs ont appliqué la loi de Murphy aux pages « monde » de leur quotidien préféré. Tout ce qui peut aller mal ira mal. Les Coréens sont donc de plus en plus dingues, la Russie est tombée aux mains d'une horrible junte militaire, les Chinois sont pris d'envies « d'espace vital »... Notre pauvre monde part en

Les appareils sous votre contrôle répondent très précisément à vos ordres - tant mieux, car on flie par en avoir un certain nombre.



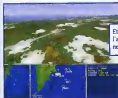
En inversant la position des vus 2D et 3D, non seulement c'est plus joli, mais on évite les ralentissements. Aller comprendre...



Format CD-ROM / C
Éditeur Jane's/Electronic Arts
Sortie : décembre
Prix env. 350 F
Genre : stratégie maritime
en temps réel
Config. mini. : 7333, 32 Mo
de RAM, CD-ROM 5x, Win95
Config. recom. : 7333, 32 Mo
de RAM, CD-ROM 5x
Version testée
1.02 (beta)
Problèmes rencontrés
Régulièrement : V. 9.10, 9.12
g/L Corps de Paris, Fr.

Comme dans toutes les simulations, la modélisation des sols est un peu sommaire. Ça manque de petites fleurs, non ?





Et voilà, un gros missile qui lance vers l'aéroport. Heureusement, les missiles des jets ne ratent jamais leur cible.

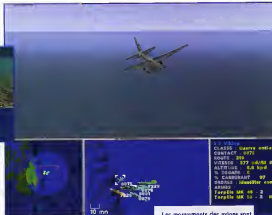
Les sous-marins sont sans doute le principal danger qui menace votre porte-avions, coulez-les sans attendre.



Gérer les trois vues en même temps est indispensable mais peut provoquer des strabismes déplorables, méfiance.

de défroncer les sourcils. La ringardise de tout ceci nous donne déjà des frissons, propulsons-nous dans le *tutorial* pour voir un peu de quoi il retourne. Là, horreur ! Une énorme carte en 2D avec des couleurs primaires horribles surmonte une minuscule fenêtre où apparaît un bateau grisâtre aux textures si grossières que je me suis demandé si on n'avait pas changé mon PC en 486. Pour faire aussi laid, ils ont dû se donner du mal ! Les fenêtres de

commande, avec leurs fonds gris et leurs grosses lettres, ne valent guère mieux... Par pure charité, je ne mentionnerai pas l'immense mer grisâtre et vide qui constitue l'unique décor sur lequel évolue notre navire, ni les horribles ralentissements dont est victime mon malheureux 333. Le genre de démarrage qui vous donne immédiatement l'envie d'envoyer le CD du jeu aux orties pour retourner admirer les cieux étoilés de *Heroes III*, par exemple. Mais, une fois



Les mouvements des avions sont sans doute la partie la plus réussie des graphismes - on s'y croirait presque.

de plus, le premier mouvement n'est pas le meilleur et vous auriez tout d'y céder. Tout d'abord, l'aspect esthétique des choses s'améliore beaucoup si l'on inverse la position des fenêtres, en plaçant la vue 3D dans la grande et la carte 2D dans la petite.

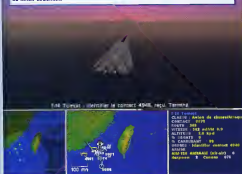
DES SOUTES PLEINES

Tout de suite, ça a un autre cachet et l'on se rend compte que les vaisseaux sont joliment détaillés (on s'en rendrait encore mieux compte en 800 x 600, mais j'y reviendrai...). Ensuite, en écoutant la grosse voix du monsieur du *tutorial*, on découvre qu'à partir de ce navire amiral on peut faire une foule de choses.

Les menus d'ordres offrent de très nombreuses possibilités, même si leur design aurait pu être un peu plus soigné.



Certaines lumières sont agréables. Ici, une mission de reconnaissance au soleil couchant.



L'AVIS DE RÉMY

★ À mi-chemin entre simulation et stratégie, *Fleet Command* nous met vraiment dans la peau (l'uniforme ?) d'un contre-amiral en lutte contre d'effreux pirates et autres bellécistes. ★ Évidemment, tous ceux qui ne sont pas des stratèges hardcore regretteront la pauvreté des graphismes, voire l'idéologie douteuse des briefings. Les autres resteront scotchés devant l'écran à donner des ordres à leurs petits soldats virtuels, les mains moites et le sang battant aux tempes. Tout bien considéré, *Fleet Command* est une très bonne surprise.

► Les concepteurs n'ont lésiné ni sur les moyens ni sur l'interface. Mine de rien, notre brave porte-avions recèle en ses soutes toute une panoplie très sympathique de chasseurs bombardiers Hornets, de F-14 Tomcat et autres hélicoptères de combat. Je ne mentionne même pas les missiles aux noms exotiques, une liste exhaustive me prendrait tout l'article. Le nombre d'opérations pouvant être ordonné à nos hommes n'est pas modeste non plus. Opérations de reconnaissance, de sautage, d'attaque bien sûr, sur mer comme sur terre... On comprend très vite qu'on ne va pas s'envoyer ! Si la mer reste désespérément vide (ce qui après tout est réaliste), nos cibles et nos alliés s'affichent en couleurs différentes sur la carte 2D. Pour savoir quelle attitude adopter vis-à-vis d'eux, vous devrez envoyer vos appareils en reconnaissance. Et sans tarder, car dans ce jeu, moins encore que dans tous les autres de stratégie temps réel, vos ennemis ne vous feront pas de quartier. Dans *Fleet Command*, et c'est la grande différence avec la plupart des jeux du genre, le réalisme se retrouve à tous les niveaux.



Cent d'or du bag de l'aviation en 300x400, vous commandez un porte-avions... sur l'herbe !

Certes révisante, cette jeune femme est d'une crédibilité douteuse en officier de marine.



Bon, j'ai beaucoup râlé sur les graphismes, mais voir filer les missiles au-dessus de l'eau, c'est quand même impressionnant.



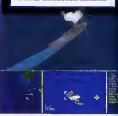
tions de reconnaissance, de sautage, d'attaque bien sûr, sur mer comme sur terre... On comprend très vite qu'on ne va pas s'envoyer ! Si la mer reste désespérément vide (ce qui après tout est réaliste), nos cibles et nos alliés s'affichent en couleurs différentes sur la carte 2D. Pour savoir quelle attitude adopter vis-à-vis d'eux, vous devrez envoyer vos appareils en reconnaissance. Et sans tarder, car dans ce jeu, moins encore que dans tous les autres de stratégie temps réel, vos ennemis ne vous feront pas de quartier. Dans *Fleet Command*, et c'est la grande différence avec la plupart des jeux du genre, le réalisme se retrouve à tous les niveaux.

NERFS D'ACIER

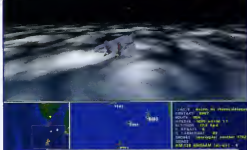
Vous ne pourrez donc pas utiliser plus de missiles que vous n'en avez dans vos soutes, ou reconstruire des unités grâce à des ressources maritimes pour remplacer celles que vous aurez perdues. De même, une

seule torpille, un seul missile suffiront à vous envoyer par le fond ! En cela, c'est donc bien à une simulation que nous avons affaire. Tout se gère à la souris, dont chaque clic sur un symbole fait apparaître tout un menu. Sans doute en partie grâce au savoir-faire de Sonalysts (société spécialisée dans les logiciels militaires), *Fleet Command* est, assez étrange que cela puisse paraître, un jeu à suspense, extrêmement éprouvant pour l'adrénaline. Une des raisons en est peut-être qu'ici on se rapproche encore plus du temps réel que d'habitude. Pas de résultat instantané, les missiles tirés mettront un certain temps à atteindre leur cible, temps que vous pourrez passer en choisissant d'autres objectifs tout en priant que vos tirs atteignent leur but avant que vous n'alliez nourrir les petits poissons. Le parcours des missiles, que l'on peut suivre jusqu'à leur cible, est d'ailleurs l'une des animations 3D les plus réussies de ce jeu esthétique.

Réalisme toujours : torpilleurs et contre-torpilleurs peuvent attaquer des cibles extrêmement lointaines.



Avais aux amateurs de cinématiques : il y a longtemps que je n'en avais pas admiré d'aussi rigolades.



Courez dans beaucoup de simulations guerrières, le F-14 Tomcat est le pilier de votre chasse, ne lésinez pas.



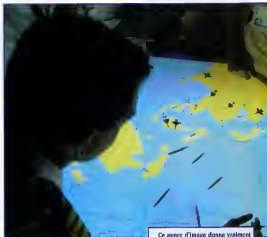
Et heu, un navire chinois coûté ! Pour l'amitié entre les peuples, on repassera, mais au moins j'ai gagné !

queument insuffisant. Voir ces flèches de métal filer au-dessus des eaux vers l'ennemi ne devrait laisser que les plus blasés indifférents. En fait, les différents objets volants sont beaucoup plus réussis que les bateaux et évoluent dans des lumières agréables (même si les nuages, par contre...).

PORTE-AVIONS AUX CHAMPS

Même les navires valent qu'on les regarde d'un peu plus près pour se rendre compte des petits détails agréables, comme l'arrivée d'un ap-

pareil sur le pont avant le décollage. Détails qui seraient certainement encore plus plaisants en 800x600, si ce mode graphique n'était pas rendu injouable par le bug graphique le plus ridicule que j'aie jamais vu. En effet, si vous passez à ce niveau de résolution, dans les prochaines missions, vos porte-avions et autres torpilleurs vont se retrouver... éboulés au milieu des champs ! Un mode graphique qui assèche tous les océans du globe, avouez que ça a de la gueule ! Radicalisé, le bug de l'an 2000 ! Passons, et espérons que ce soit très vite corrigé... En fait, les graphismes sont vraiment le talon d'Achille de ce *soft*. Non content d'être laide, la carte 2D devient vite confuse, et ceux d'entre vous qui ne sont pas des amiraux à la retraite aaront du mal à se souvenir à quel appareil ils ont assigné telle mission. D'autant que le *tutorial* nous lâche un peu tôt dans la nature et que les (nombreux) scénarios dits

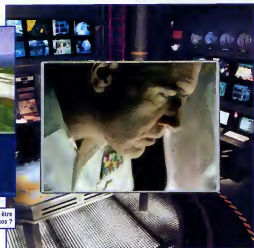


Ce genre d'image donne vraiment l'impression que les militaires font plus joyeux que nous...

« faciles » ne le sont pas tant que cela, vous ennemis étant dotés d'une I.A. vicieuse qui vous fera pousser des hurlements de rage. Il est d'ailleurs recommandé de jouer les scénarios avant la campagne (unique mais suffisamment difficile pour retenir les meilleurs un certain temps). Néanmoins, en dépit de ces réserves, et d'une idéologie un rien « droitrière » dans les *briefings*, Fleet Command fera les délices des plus acharnés stratèges, et c'est là tout ce qui compte, non ?

Rémy Goavec

Voilà, en pleine pleine ! Ce leur apprendra à essayer de couler mon gros bateau à moi !



Question : les briefings en vidéo devraient-ils être totalement lachos ?

HIT

Fleet Command

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Campagnes complexes
- Nombreuses actions
- Plein d'unités

Les moins

- Moche
- Carte 2D confuse
- Militantisme

Avant, je me moquais
de mes amis devenant
vendûtes devant
Wulfenstein et Doom.
Après Descent, je
compatissais et restais
humble. C'est donc

avec une attention
particulière que mon
clavier, mon T-shirt,
mon pantalon et
moi-même abordons
ce nouvel épisode.

Descent III

Nettoie du sol au plafond

Les voies du marketing sont décidément impénétrables. Alors que les doom-like fleurissent en pagaille sur nos machines, absolument aucun clone de Descent ne pointe le bout de son nez. Pour les nouveaux venus et les amnésiques, rappelons l'originalité du concept. Alors que la quasi-totalité des shoots 3D vous place dans la peau d'un être humain, c'est ici aux commandes d'un vaisseau que vous vous retrouverez.

La nuance est importante puisque vous êtes alors affranchi de la gravité. Concrètement, les passages partent dans tous les sens. Il y a des portes au niveau des murs mais aussi du sol et du plafond.

Que les fans de la première
heure se rassurent, on a toujours
le droit de visiter quelques
grottes mal famées.



Format CD-ROM PC
Éditeur Interplay
Sortie juin
Prix env. 35 €
Genre shoot 3D
Config. mini: 22 Mo,
64 Mo RAM, CD-ROM 1x, carte
accélération 1 Mo
Config. recommandée: 32 Mo,
64 Mo RAM, 500 Mo sur
disque

Version testée
Final anglaise
Problèmes rencontrés
Aucun



Elles sont pas belles mes flammes ?
Et en plus elles brûlent bien, je vous
assure. Eh GB, où est l'extincteur ?

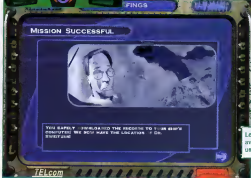
D'ailleurs, ces notions disparaissent rapidement dans l'enchevêtrement tridimensionnel des labyrinthes où vous êtes lâché. On cesse de monter ou descendre pour se contenter d'avancer de corridors étroits et tortueux en caves immenses, peuplées de robots belliqueux. Enfin, ça c'était dans le premier opus.

BELLE AU BOIS DORMANT

Bon, alors le jeu... Quoi, le scénario ? Vous en voulez vraiment un ? Bon d'accord, mais un petit vite fait alors. Dans le second épisode, vous

êtes chargé de nettoyer des complexes infestés de machines devenues incontrôlables et agressives à cause d'un virus. Une fois le boss de fin proprement décalqué dans un mur, on pouvait espérer des vacances, une bonne prime et même une gentille petite nana. Que nenni, votre prix, c'est une bonne dose de radiations qui oblige votre vaisseau à vous cryogéniser en urgence.

Après quelques années de dérive, alors que votre vaisseau s'apprête à vérifier combien de temps il lui faut



Le moteur 3D de Descent se
comporte très bien en extérieur,
même si les zones restent limitées
par des canyons.

Les brevings qui permettent de faire
avancer le scénario et d'obtenir des infos ont
un look high-tech réussi.



Le genre d'endroit éternel. Une tour blindée dirige la foudre sur votre vaisseau. Bonne chance pour la détruire.



Les missions ne se finissent pas au setpoint. Ici, il fallait permettre à ce vaisseau de libérer un prisonnier.

pour foudre dans un soleil, un satellite à la bonne idée de vous récupérer. Ne croyez pas cependant que l'acte soit gratuit. Pendant que vous saccombiez au charme de Morphée, le conglomérat P.T.M.C. a récupéré en douce un exemplaire du virus afin de l'améliorer et d'en gagner le contrôle.

C'est du moins ce que suppose une ravissante flaque (à l'origine de votre sauvetage) suite au décès d'un de ses amis employé par ce conglomérat. Le seul problème est le

manque de preuve et c'est là que vous intervenez. *Primo* vous êtes le spécialiste en la matière, *secundo* vous lui devez la vie et *tertio* le P.T.M.C. vous doit du pognon. Bref, vous voilà reparti pour un tour.

LAISSEZ-MOI SORTIR !

Le risque pour ce genre de jeu est que les concepteurs n'aient pas su se renouveler. Eh bien rassurez-vous, ça n'est pas le cas. On note au moins trois améliorations notables qui relancent l'intérêt.

Tout d'abord, l'environnement ne se limite plus à des caves ou des usines. L'architecture des niveaux est très travaillée et l'on traverse des

lieux ayant une identité visuelle propre : bureaux, prison, laboratoire... De plus, on a désormais le droit à des phases en extérieur, à la surface. Alors certes, cela brise un peu l'ambiance claustrophobe si caractéristique de la série, mais cette diversité évite la lassitude.

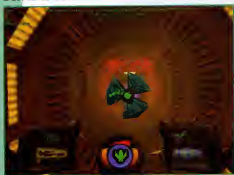
Ensuite, Descend suit la tendance des Half-Life et autres Jedi Knight en proposant une histoire très scénarisée. Vous êtes en contact constant avec votre base qui vous informe de votre évolution, des conséquences de vos actes ou des informations découvertes. Et surtout, les actions ne se limitent pas à du « bourrage » : vous avez des mécanismes à déclencher et des petites énigmes à résoudre.



La carte n'est pas toujours évidente à utiliser. Le curseur désigne nos minuscules vaisseaux.

Effets lumineux, reflets, fumée, ça, on ne peut pas dire que les petits gars de chez Outrage soient manchots.

SUIVEZ LE GUIDE



Le GP est une espèce de module amovible de votre vaisseau possédant de multiples applications : vous guider vers un bonus ou un lieu essentiel à votre progression, éclairer votre chemin ainsi que partir en reconnaissance. Des upgrades lui donneront d'autres fonctions comme l'extinction d'incendie (celui de votre vaisseau). C'est intelligent et très simple d'utilisation, bref, un vrai plus dans le jeu.

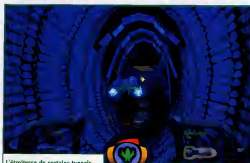


Voilà exactement ce que j'entends par ambiance graphique. Oubliez que vous n'entendez la musique.



L'AVIS DE FRÉDÉRIC

★ Ce troisième épisode apporte pas mal de changements. Il ne se limite plus aux structures alambiquées et souterraines qui généralisent l'ambiance claustrophobe et « désorientante » propre à Descent. On pourrait être déçu mais ça n'est pas le cas. D'abord parce qu'on traverse encore ce genre de zone, ensuite car ce sont maintenant les graphismes magnifiques et la musique qui parviennent à stresser le joueur. De plus, les missions ont vraiment gagné en cohérence et en intérêt, limitant la lassitude commune aux shoots 3D. Du tout bon.



L'étroitesse de certains tunnels ne facilite pas vraiment les manœuvres en combat mais ça fait partie du charme.

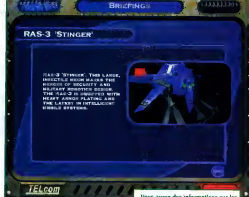
► soudre (pas toujours évidentes). Enfin, l'apparition du module GP (cf. encadré) gomme les problèmes d'orientation dans les gigantesques et parfois complexes maps.

VOIR DESCENT ET VOMIR

Outre ces modifications sur le fond, on en constate aussi sur la forme, et pas des moindres. Oubliez les apports mitigés du second numéro. Ici, les claveteurs (copyright moi) de Outrage ont fait des merveilles. Gestion des sources lumineuses en temps réel, fumée, transparence, reflet ou distorsion, rien ne manque.



On combat dans des positions bizarres. Là, s'il y avait de la gravité, je me serais retrouvé en compte 10 mètres plus bas.



Vous aurez des informations sur les robots à affronter, souvent pour vous dire qu'ils sont méchants. Bon tiens !

D'autant que tous ces effets sont couplés avec des textures judicieusement choisies, donnant une ambiance inquiétante à souhait.

Le design des robots ennemis est lui aussi excellent, à base de formes massives ou « insectoïdes ». Chacun dispose d'attaques différentes et d'un comportement assez réaliste (charge suicide, retraite, planque) qui offre un bon défi. Rien à redire sur l'animation, très fluide pour peu que vous ayez une carte accélératrice.

Les bruits et surtout la musique, dans le genre techno futuriste, contribuent réellement à immerger le joueur grâce à leurs sonorités oppressantes. La maniabilité ne fait pas défaut même s'il faut un temps

d'adaptation. Quant à la durée de vie, pas de problème : cartes vastes et nombreuses, éditeur de niveaux (à télécharger) et Multijoueur... C'est la totale.

Alors, le sans-faute ? Pas tout à fait. On regrettera que l'aspect « perte totale de repères » soit atténué et le manque d'originalité qui transparait surtout dans les armes. Et puis il faut bien admettre que ce style de jeu n'est pas encore grand public. Pour le reste, Descent III est beau, rapide et intéressant. Il n'aura aucun mal à s'imposer auprès des amateurs qui ont le cœur bien accroché.

■ Frédéric Dufresne

En cas d'alerte, ces saletés de téléports n'arrêtent plus de cracher des robots. Méfiez-vous des interrupteurs.



HIT

Descent III

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Graphismes excellents
- Missions intéressantes
- Ambiance oppressante

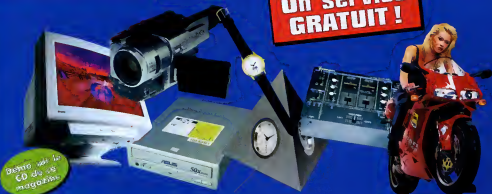
Les moins

- Armes peu originales
- Moins désorientant
- That's all folks !

**Faites des AFFAIRES
sur INTERNET !**

www.onatoo.com

**Un service
GRATUIT !**



**Recevez votre
CD de la
magazine**

**ACHETER
VENDRE**

aux ENCHÈRES

Trouver un objet rare,
céder celui qui encombre,

c'est facile !

www.onatoo.com

On continue dans le
Star Wars, avec cette
fois-ci un jeu
d'action/aventure qui
reprend intégralement
le scénario du film.
C'est bien, mais nous
ne l'avons pas encore

vu, pauvres petits
Européens que nous
sommes. Mais y a-t-il
vraiment de quoi
gâcher notre plaisir ?

Format CD-ROM PC
Éditeur UBI Softwares
Sortie 28 avril 95
Prix env. 370 F
Genre action/aventure
Config. mini, Pentium, 32 Mo
de RAM, CD-ROM 2x, Win95,
carte 3D
Config. recom., Pentium,
32 Mo de RAM, CD-ROM 2x,
Win95, carte 3D 2

Version testée :
bêta
Problèmes rencontrés
nombreux bugs graphiques

Star Wars Episode One La menace fantôme

Perdu dans l'espace...

Ya pas à dire, les réactions sont plutôt mitigées sur *Star Wars Episode One : The Phantom Menace*. Les inconditionnels en sont fous, pas de problème là-dessus. Mais les autres, les petits fans du dimanche, critiquent le trop d'effets spéciaux, l'histoire faiblante et le manque d'intérêt. Mais soyons sérieux cinq minutes. Vous avez revu la Trilogie (les épisodes fore, faïve et siksé) récemment ? Oui ? Et alors, vous trouvez que Luke Skywalker est une sorte de Schwarzenegger dézinguant les Stormtroopers comme un Américain moyen s'empiffre de sa dizaine de burgers par repas ? Hé, les mecs, c'est une sorte de conte de fées ! *Star Wars* s'apparente plus à l'*Histoire sans fin* qu'à *Terminator* ! Et c'est à vous qu'il va incomber de lui donner une fin, à cette histoire. Un peu à la façon *Terminator* d'ailleurs ! En effet, *Star Wars Episode One* Ouame la menace vachement fantôme, le jeu, va vous balader à travers le scénario du film du même nom. Pour être plus clair, vous allez jouer dans le film avant même de l'avoir vu. Sympa, non ?

Vous pensez lancer la Force pour repasser un ennemi az, dans ce cas, an leviez.



Vous serez amené à montrer vos qualités de sauge en allemand. Attention, poisson méchant.

Vous voilà donc au début du film, dans la peau du jeune Obi-Wan Kenobi. Avec son traître Jedi, Qui-Gon Jinn, il vient interroger les représentants de la fédération de commerce à propos de leurs agissements étranges. Et c'est là que tout commence. On cherche d'abord à vous gaizer puis on vous lâche une bonne dose de droïdes de combat pour tester

vos capacités. En deux temps trois mouvements, vous renvoyez un paquet de fermaille à la casse. Le but de ce premier niveau est de s'échapper afin de rejoindre la planète Naboo. Corridors tortueux, *switches* à pousser, droïdes à blaster, voilà en gros votre mission. Sur Naboo, c'est à peu près la même chose. Il faut retrouver Qui-Gon

La reine, Obi-Wan, Jarjar, Qui-Gon, tout le monde est vous pour la fête. Mais pas le temps de boire un verre





Darth Maul, le gros méchant, est d'une rapidité surprenante. Bonne chance pour le battre.

Une seule solution quand un gros vaisseau se dresse sur votre chemin : la fuir.



Aller, heu, un double est périlleux et l'atterris au milieu. Ensuite, on fait la toupie avec le sabre et le tour est joué !

Jinn en suivant Jar-Jar, un autochtone, et en *blastant* du droit de combat. Voilà voilà. La deuxième mission est finie. Onze missions vous attendent en tout, de Naboo à Coruscant en passant par Tatooine et sa célèbre Mos Espa.

DOUX, DUR ET DINGUE

Pourtant, si ces diverses missions sont assez simples à résoudre, elles ne sont pas si faciles à réussir. Loin de là. Se retrouver devant une bonne vingtaine de droïdes et de robots de combat vous pousse généralement à chercher une autre issue... peu évidente à trouver. Sans parler des

La ville de Mos Espa regorge de créatures qui ont leur propre vie et leurs propres soucis.



énigmes, du genre trouver le switch caché dans les environs pour ouvrir la porte, qui sont loin d'être aisées. Rassurez-vous, le tout est assez linéaire. Heureusement d'ailleurs. Il vous faudra bien une trentaine d'heures, si ce n'est plus, pour finir le jeu. Autant dire que c'est honorable. Les premières de ces missions sont portées sur le côté action du jeu. Vous y incarnez Obi-Wan Kenobi et le moins que l'on puisse dire est qu'il ne fait pas dans la dentelle. Ensuite, c'est Qui-Gon Jinn que vous allez diriger, dans Mos Espa, à la recherche du petit Anakin Skywalker. Vous prendrez plus tard le contrôle de Padmé ou encore de son chef de la garde. Les phases plutôt portées sur l'action sont l'escorte, la libération de prisonniers, la recherche de clés, bref rien de bien élaboré mais les rues, marais ou autres endroits que vous allez arpenter regorgent de soldats ennemis. Les phases aventure, elles, demandent plus de palabres afin de retrouver des pièces pour le Podracer de Anakin, ou du pognon et j'en passe et j'en oublie. Le passage d'une phase à l'autre s'effectue en douceur et même si vous la jouez plus « aventure » et moins bourrin, il vous faudra tou-

Star Wars : la mission Jedi

VOUS AVEZ AIMÉ LE JEU...



... vous aimerez le film, bien entendu. Et pour tout vous dire, pas vu. Eh oui. Désolé. Il ne faut certes pas s'attendre à un grand film d'action, c'est sûr. Mais c'est bien du Star Wars. Les créatures virtuelles sont sublimes et parfaitement incrustées dans le décor. Certaines scènes vont passer assurément dans les annales du cinéma. Le tout est bon, pas de doute là-dessus. Les fans s'y retrouveront largement. Pour les autres, et bien à eux de se faire une idée. Mais une chose est sûre, c'est que malgré le mariage qui nous allons subir, c'est le film à voir cette année. Juste pour ne pas avoir l'air paumé lors de soirées ou réunions familiales. Autrement dit, vivez le 13 octobre en France et Belgique ou le 1^{er} septembre en Suisse française.

jours sortir le sabre laser de temps à autre. Pour ce qui est des armes d'affaires, elles sont simples mais efficaces. Le *blaster*, la mitrailleuse laser, les grenades, certes, mais le plus beau et le plus pratique est quand même le sabre laser capable de renvoyer les tirs ennemis. Excellent ! Le graphisme est honnête, mais ne casse pas trois pattes à un canard. De nombreux bugs sont encore présents, même si l'on nous assure qu'ils seront corrigés d'ici sa ▶



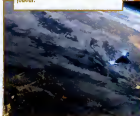
Pédise a des arguments valables pour se faire entendre. Et je ne parle pas de son physique agréable

► sortie. Les mouvements des personnages sont assez réussis et fluides. Par contre, l'I.A. laisse vraiment à désirer. De nombreuses fois, vos ennemis se retrouvent coincés contre un rocher et sont incapables de le contourner. Et puis il suffit de courir un peu pour les distancer et qu'ils arrêtent de vous poursuivre. Ah, j'oubliais un détail qui a son importance. De nombreuses quêtes annexes jonchent le parcours. Il vous sera parfois demandé de retrouver un enfant perdu, de trouver de l'eau pour un moteur ou bien d'autres petites choses. Pas nécessaires, elles vous rapporteront

Le sabre laser renvoie les tirs ennemis, pourvu qu'ils ne soient pas trop nombreux.



Les scènes cinématiques sont de toute beauté. Une merveille qui contribue grandement au plaisir du joueur.



L'AVIS DE CEDRIC

★ *Mitigé. C'est vrai que les phases d'action sont assez sympa. Mais trop nombreuses et répétitives. C'est vrai que les passages aventure sont intéressants. Mais trop simples et mal gérés. Si on arrive bien à se plonger dans l'histoire, l'I.A. est faiblarde et nous rappelle sans cesse que ce n'est qu'un jeu. Pourtant, le fait de changer souvent de personnage est une excellente idée. Les fans aimeront sans doute, pour les autres, c'est un bon moyen de découvrir l'univers de Lucas mais cette Menace fantôme ne restera pas dans les annales.*

quand même quelques objets bonus ou quelques renseignements intéressants. Voilà en gros la description de Star Wars Episode Quatre : La menace fantôme.

C'est sûr que si vous ne souhaitez pas connaître le scénario du film avant de l'avoir vu, il serait délicat de vous jeter sur ce jeu. En effet, de nombreux petits détails importants vous y seront révélés. Mais ça n'a pas grande importance, pour tout vous dire. Le fan ne pourra pas s'empêcher de plonger dans la peau de Obi-Wan, Qui-Gon et les autres afin de défilier le côté obscur de la force. Attention, toutefois, jeunes Jedis. La limite entre le côté clair et le côté obscur de la force est très mince. De nombreuses fois, vous serez tentés d'envoyer paître de grossiers personnages ou de zigouiller des tueurs un peu trop avides de se faire une réputation sur votre dos. Ce n'est pas vraiment la

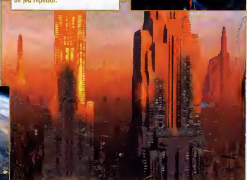
meilleure des solutions, sachez-le. Finalement, Star Wars Episode Quatre : La menace fantôme est assez difficile à noter. C'est vrai que les phases d'action sont sympathiques et que les personnages rencontrés vous en apprennent toujours un peu plus sur l'univers. Mais d'un autre côté, la réalisation assez pauvre, l'I.A. vraiment pauvre et la simplicité des phases d'aventure en font un bon jeu, certes, mais pas assez pour devenir une référence en la matière.

■ Cedric Gasperini

Vous allez devoir affronter Darth Maul, ses éclairs et son double sabre laser. Cet ennemi est d'une rapidité incroyable !



Les mondes sont très différents les uns des autres. Cela vous évite d'avoir une fastidieuse impression de jeu répétitif.



Star Wars : Menace Fantôme

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Scénario Star Wars
- Cinématiques
- Action sympa

Les moins

- Bugs graphiques
- Aventure moyenne
- Voix françaises

LA BOUTIQUE PRESSIMAGE

Commandez et recevez rapidement
les meilleurs hors-série avec CD-Rom de Pressimage



Réf. : CD51

**CD SPORT N°1
SPECIAL FOOT**
En cadeau : un grand
jeu complet de foot :
Action Soccer



Réf. : CD52

**CD SPORT N°2
SPECIAL TENNIS**
En cadeau : un grand jeu
complet de tennis :
Roland Garros 97



Réf. : CD53

**CD SPORT N°3
SPECIAL
SIMULATION SPORTIVE**
En cadeau : un grand jeu
complet d'athlétisme :
Décathlon 300



Réf. : FUN HS 3

CARTES JEUX 3D
GUIDE D'ACHAT
32 cartes 3D en test
Plus de 50 jeux 3D en test



43 F



59 F



Réf. : FUN HS 4

SPECIAL SIERRA
Collector avec 3 jeux PC
complets :
Cart racing, Red Baron,
Silent Thunder



Réf. : MPT HS2

3000 CLIPARTS :
Prêts à l'emploi : sports,
humour,
vie pratique, animaux, ...



49 F

Réf. : MPT HS3



2000 CLIPARTS :
Réalisez vos lettres
ou personnel,
cartes de vœux...



Réf. : MPT HS4

49 F



Réf. : GEN HS5

HS GEN 4 GOLD
3 grands jeux complets
Une poupée pleine aux os,
Captain Quazar et Chaos
Overlord



59 F



3000 CLIPARTS :
Illustrez vos rapports, courriers
fax, fiches et documents
personnels...



59 F



Réf. : GEN HS7

HS GEN 4 GOLD
Un hit mondial
à prix massacré : Barrage

Dans la limite des stocks disponibles

Bon de commande				
RÉFÉRENCE	PRIX UNITAIRES	NOMBRE D'EXEMPLAIRES	PORT*	TOTAL
Réf. : CD51	49 F	...x10 F =	F	
Réf. : CD52	49 F	...x10 F =	F	
Réf. : CD53	49 F	...x10 F =	F	
Réf. : FUN HS 3	43 F	...x10 F =	F	
Réf. : FUN HS 4	59 F	...x10 F =	F	
Réf. : MPT HS 2	49 F	...x10 F =	F	
Réf. : MPT HS 3	49 F	...x10 F =	F	
Réf. : MPT HS 4	49 F	...x10 F =	F	
Réf. : FUN HS 5	59 F	...x10 F =	F	
Réf. : GEN HS 5	59 F	...x10 F =	F	
TOTAL				F

Bon de commande "magazines Hors-Série"

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
☐ Je paie :FFTTTC
Je règle par : ☐ Chèque ☐ mandat lettre
☐ Carte bancaire N°
Exp. :
Adresse de retour :
VPC - Pressimage - 5/7 rue Raspail - 93108 Montreuil cedex
*Frais de port : 10 F par magazine

Qui n'a pas un jour
rêvé d'endosser
un borsalino et d'aller
racketter l'épicier du
coin. Voilà vos désirs
exaucés avec *Street
Wars*, et tout cela sans
passer par la case

« Prison ». Après on
voudrait nous faire
croire que les jeux
vidéo rendent violent :
n'importe quoi !

Street Wars

Constructor Underworld

Dans le béton tout est bon

A lors, petit, comme ça on veut faire partie de la mafia. Bon, tu sais, la mafia ce n'est pas que l'argent et le sexe, il y a aussi les mauvais côtés du métier (ou les bons pour certains), à savoir les trahisons, les raids contre les autres gangs, les pots-de-vin, le terrorisme et *nati quanto*. Enfin, je pense que tu seras à la hauteur, sinon tu pourras toujours servir de décoration pour l'aquarium du parrain. Bon, pour commencer, on va te donner la direction d'une entreprise de construction, quelques dollars et on va voir si tu peux faire fructifier tout cela grâce à la création de commerces justes et illégaux. N'hésite pas à engager du personnel compétent afin

de régler les problèmes qui pourraient se poser, et oublie ce qui te reste de bons sentiments : la force est souvent un bon moyen d'arriver à tes fins. Bon, dernières recommandations, fais attention à la police mais tu peux toujours leur graisser la patte afin qu'ils te lâchent, et surtout, n'oublie jamais de payer tes impôts, d'autres plus grands que toi sont tombés à cause de cela.

SEVEN ?

Street Wars vous permet, comme vous l'aurez compris, d'endosser la peau d'un apprenti mafieux qui devra gravir un à un les échelons de la Pleuvre, tout en laissant libre cours à vos bas instincts, et cela dans cinq villes différentes. Pour cela, il vous



C'est bien beau de construire, mais il faut savoir évoluer avec les modes. Pour cela, rien ne vaut la rénovation.

faudra prendre petit à petit le contrôle de la ville grâce à l'installation de commerces aux accents politiques (*peep-show*, distillerie) qui vous rapporteront des thunes (avaries). Si cela ne vous suffit pas, vous pouvez toujours recruter des chiens dans la rue et les envoyer dans vos établissements où de charmants



Le filz fess vous donnera vos ordres de missions avec vos gros cigare et son accent à couper au couteau.

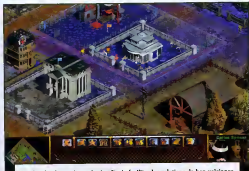
La police est efficace et dispose de moyens impressionnants pour arrêter les fauteurs de troubles.



L'usine à gadgets vous permettra d'améliorer le confort de vos commerces et donc d'augmenter leur rentabilité.



Format CD-ROM PC
Éditeur Infogrames
Sortie fin juin
Prix env. 27,5 F
Genre : gestion stratégique
Config. mini : 256, 32 Mo
de RAM, SVGA, Win95
Config. rec. : 233, 32 Mo
de RAM, SVGA, CD-ROM 1x,
Win95
Version testée
Sans freeware
Problèmes rencontrés
Aucun (sauf Multiplay)



Rien de tel qu'un petit pot-de-via afin de faciliter les relations de bon voisinage.

dames les scalaneront de quelques dollars (luxure). Il vous faudra aussi veiller à avoir du personnel à votre disposition ou une réserve de locataires pour vos futurs commerces. Pour cela, pas besoin de payer de sa personne (paresse), il vous suffira d'arrêter de taxer vos commerces pour que vos locataires puissent se reproduire et vous fournir de la main-d'œuvre. Bien sûr, l'adversaire aura les mêmes objectifs que vous, alors n'hésitez pas à construire vos bâtiments sur ses terrains (gommandise) ou à aller lui piquer ses constructions (envie). Et si tout cela ne lui plaît pas, envoyez Joe le coupeur arranger cela (colère). Au fur et à mesure de votre progression, vous pourrez construire des bâtiments de plus en plus rentables qui montreront à la ville entière qui est le plus

fort (orgueil). Si vous pensez qu'avec tout ça vous aurez vendu votre âme au Diable, détrompez-vous, puisqu'il ne s'agit que de quelques-unes des tactiques possibles pour prendre le contrôle de la ville. Le jeu vous guide d'ailleurs pas à pas grâce à des missions où il vous faut remplir des objectifs précis, ce qui vous permet de vous familiariser avec les agissements du milieu.

DES DOLLARS ET DES HOMMES

Bon, maintenant que vous savez à quoi vous attendre, voyons un peu les moyens mis à votre disposition. Dans Street Wars, il y a deux ressources principales à gérer : l'argent et le personnel. Les deux sont complémentaires et proviennent à 80 % de la même source : vos commerces.



Pour vos locataires, vous aurez le choix. Néanmoins, ne placez pas un lerd à la soupe populaire, il n'appétierait pas.



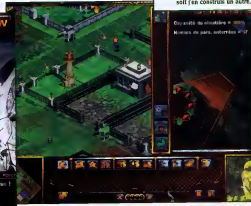
Si vous réussissez à prendre le contrôle de la ville, on parlera de vos exploits à la radio : la classe !

Comme vu auparavant, chacun de vos locataires peut soit vous fournir de l'argent, soit enfanter (nouveau locataire ou homme de main). Toute l'astuce du jeu consiste donc à bien doser le rapport production d'argent/personnel car si vous n'avez plus de personnel, vos commerces commenceront à se défabriquer, vous ne pourrez plus en construire ▶

Faute de réparation, on peut toujours dégommer les cafards à la mitrailleuse. Qui a dit réaliste ?



Les locataires sont morts de tristesse !



Mon cimetière étant plein, je n'ai que deux choix : soit je me calme, soit j'en construis un autre.

Capacité du cimetière : 1000
Nombre de pars, enterres : 10



L'adversaire engrange les dollars grâce à ses clients. D'ici peu, il va aussi engranger les prisonniers.



Au cours de votre ascension vers le pouvoir, vous aurez l'occasion de voyager : ici, Rangoon Rumpus en Birmanie.

- d'autres ou pire, vous n'aurez plus de locataires dans vos commerces, ce qui vous privera d'un pécule non négligeable. Pour ce qui est d'une pénurie d'argent, je pense que je n'ai pas à vous faire de dessin. L'utilité des locataires ayant été abordée, intéressons-nous maintenant aux hommes de main. Ceux-ci sont composés de trois sortes d'individus. Tout d'abord, il y a les ouvriers, qui vous serviraient à construire vos bâtiments, à les rénover, à faire fonctionner vos usines de matières premières (ciment, brique, acier) ou de gadgets (sta-

L'AVIS DE PIERRICK

- ★ Street Wars est un jeu sympathique, plein d'humour et simple d'accès. Les missions sont suffisamment variées et originales pour éviter toute lassitude et on prend un malin plaisir à mettre à exécution les ordres du big boss. L'ambiance est excellente et on se croit tout de suite dans la peau d'un calé de la pègre. Malheureusement, on est loin de la complexité de certains autres jeux de gestion et les options sont loin d'être complètes. Un jeu qui conviendra, en fait, mieux aux novices qu'aux « pros ».

tions de métro, alambic, rideau, etc.), et à aller annexer les constructions de vos ennemis. Ensuite, il y a les réparateurs qui, comme leur nom l'indique, réparent vos bâtiments. Et enfin, il y a les gangsters, qui se chargeront d'aller éliminer les membres du gang adverse, ses locataires ou ses propriétés.

CRAVATE SICILIENNE

Pour ce qui est du jeu en lui-même, aucun problème de prise en main : tout se gère par de simples clics de souris, les scènes sont facilement identifiables et vous avez divers tableaux récapitulatifs qui vous permettent de voir où sont vos hommes, ce qui se passe dans vos constructions, etc. Bref, c'est archi-simple, et on peut se concentrer directement sur les différentes tactiques à mettre en œuvre pour devenir un gangster digne de ce nom. L'humour inhérent au premier opus n'a pas été abandonné et les cinématiques sont à mourir de rire. De plus, de nombreux éléments du jeu sont à prendre au second degré : ainsi vous pourrez construire votre



Voyons, voyons. Quelles armes valés bien pouvoir utiliser pour régler leur compte aux Bambaines.

propre cimetièr afin d'y enterrer discrètement les victimes de vos porte-fingues (j'entends déjà les protestations de Familles de France concernant la moralité de ce jeu). Pour ce qui est du graphisme, c'est mignon et clair mais bon, ce n'est pas non plus du Michel Ange. Pour ce qui est de l'I.A., rien à redire, et les bruitages collent à l'action. En bref, Street Wars est un bon jeu qui vous fera passer d'agréables moments, tout en vous évitant la traditionnelle prise de tête des jeux de gestion. Et, pour ne rien gâcher, le mode Multijoueur est supporté. ■

Pierrick Bellon

Street Wars

Graphisme	★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- Humour
- Missions variées
- Ambiance mafiosa

Les moins

- Un petit air de déjà-vu
- Pas le choix de la ville
- Incitation au banditisme

La salle de billard vous permettra d'égayer des voyons pour vos sales besoins : incendie et kidnapping.



Duça ! Je crois que j'ai fait une bêtise. Enfin, apparemment je ne suis pas le seul, ça me rassure.



5 ANS NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION

CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)

CYBERVISION VOUS DONNE LE DROIT A L'ERREUR !

ACHETEZ SANS RISQUE : TESTEZ LES NOUVEAUTES, SI VOUS ETES DEÇUS, NOUS VOUS LES REPRIONS !

NOUVEAUTES

Hordes of Mankind 3 VF
349 Frs

Command & Conquer 2 VO
349 Frs

Alien vs Predator VO
349 Frs

Mindhunter VO
349 Frs

Outcast VO
349 Frs

Challenger de la Saint Michel VO
349 Frs

Ancient Warriors 2 VF
299 Frs

Jagged Alliance 2 VO/VF
349 Frs

Rings of Power VO/VF
349 Frs

AUTRES NOUVEAUTES :

Star Trek : Birth of Federation VO 399 F
GTA London (Add-on) 199 F
Descent 3 VF 349 F
Driver VF 369 F
Disworld Noir VF 349 F
Soul Reaver VF 369 F

ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :

37 rue de Lappe 75011 PARIS
M^o Bastille sortie rue de La Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS
M^o 4 Septembre ou Opera
Ouvert de 10H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 42 92 03 30

REVENDEURS : CONTACTEZ-NOUS
Bénéficiez des meilleurs tarifs grâce à notre centrale d'achat : Toutes les nouveautés VF/VO. Le spécialiste du CD-ROM PC et MAC met sa compétence à votre service.

OUVREZ UNE BOUTIQUE DANS VOTRE VILLE
Bénéficiez de l'expérience d'une enseigne spécialiste du jeu sur CD-ROM depuis 5 ans.
Tél. 01 43 14 04 49 - Fax : 01 49 29 02 19 Contact : ERIC

JEUX ONLINE

Everquest VO
490 Frs

Ultima Online & The Second Age VO
490 Frs

SIMULATION

Planet Command VO
349 Frs

Real Time Strategy: Red Dawn II VF
399 Frs

JOYSTICKS

Sûreté Cyborg 3D / AD
349 Frs

Sûreté Cyborg 3D Stick
349 Frs

Sûreté X36
449 Frs

POUR L'ACHAT D'UN JOYSTICK, LE JEU TUNNEL R1 OFFERT !

ADD-ON

Wings of War (Add-on) VO
199 Frs

The Nightshade Effect (Add-on) VO
199 Frs

Retrovision Land (Add-on) VO
349 Frs

The Captain of the Sea (Add-on) VO
349 Frs

JEUX DE ROLE

Darkstone VF
349 Frs

Night & Magic 2 VO (VF + 349 F)
379 Frs

Carnagoddan 2 VF
349 Frs

Hemlock Eve 2 VF
349 Frs

Santaland VF
349 Frs

• JEUX DE CONSEILS • JEUX ANIMÉS

AUTRES JEUX PC :

Star Wars La Mutaca Fantôme VF 349 Frs
Star Wars Racer VF 349 Frs
Star Wars X-Wing Alliance VF 349 Frs
Star Wars Rogue Squadron VF 349 Frs
Magic Quels of the Planes Walkers VO 299 Frs
Star Trek Encyclopedia VO 499 Frs

Star Wars La Mutaca Fantôme VO 399 Frs
Hailfire VF 279 Frs
Eamewans VF 369 Frs
Sim City 3000 VF 369 Frs
Warhammer Universe VO 399 Frs
L'entraîneur 3 VF 369 Frs

Land of Lore 3 VF 349 Frs
Civilization 2 Classic Multiplayer VF 299 Frs
Official Formula One VF 299 Frs
Superbikes VF 349 Frs
Commandos Sens du Devoir VF 249 Frs
Redguard VO 399 Frs

VENTE PAR CORRESPONDANCE

4-11 CHRONO + Envoi immédiat Uniquement à l'adresse ci-dessous - Commandes et règlements par CB ou

01 43 14 04 49

http://www.cybervision-info.com

MAC

Falcon 4 VO
499 Frs

Age of Empires VO (VF + 499 F)
399 Frs

Alien vs Predator 2 VO
349 Frs

Blood Wings (Add-on) VO
349 Frs

AUTRES TITRES MAC :

Civilization 2 Gold VO 449 Frs
Starcraft VO 2 9 Frs
Tomb Raider 3 Gold VO 349 Frs
Tomb Raider 2 VF 399 Frs
Quest for Glory 5 VO 399 Frs
Raid of Rook VO 319 Frs
Carnagoddan 2 VO 399 Frs

AUTRES TITRES MAC : TEL !!

CADEAUX POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM :

Le jeu PRISONER OF ICE + La BD INTEGRALE (valeur : 79 Frs)

OU

ENCYCLOPEDIE CHAMPION D'EUROPE (valeur : 55 Frs)

FOOTBALL EUROPE

Commandes à la fois par correspondance ou par téléphone : 01 43 14 04 49, sans obligation d'achat d'un produit de la cybervision pour bénéficier de nos services. Les commandes sont traitées sous 48 heures. Les commandes sont traitées sous 48 heures. Les commandes sont traitées sous 48 heures.

BOV DE COMMANDE A RETOURNER A : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

Nom : _____ Prénom : _____

Ville : _____

Mode de paiement : ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐

Date d'exp. : _____ Signature : _____

PRODUIT(S)	PRIX
<input checked="" type="checkbox"/> ENVOI COLOSSAL SUIVI (Livraison sous 48 H)	+ 45 Frs
Pour 2 jeux achetés : <input type="checkbox"/> Prisoner of Ice OU <input type="checkbox"/> Descent 2	CADEAU !
GENERATION 4	TOTAL

Amis de Guldorak,
des Golgoths et autres
boîtes de conserve,
voilà le tant attendu
troisième volet des
MechWarrior. Les peu
aimables robots à la
démarche chaloupée
reprennent du service.
Alors astiquez vos
météorites et bienvenue
en enfer !

Les Irréels sont très réalistes, mais le type qui cause anglais dans le poste a un accent à croquer au couteau.

MechWarrior 3

L'enfer en conserve

Voilà près de quatre longues années que vous attendiez, un jambonneau à la main, le retour de l'enfant prodige. Hosanna ! La simulation de pilotage de robot format XXL est de retour avec MechWarrior 3. Cette fois-ci, c'est Zipper Interactive, secondé de Microprose, qui s'y est collé. Vous allez donc pouvoir renouer avec le maniement des Mechs, ces gigantesques robots armés jusqu'aux dents. Toujours inspirée de la série des *Battletech* (38 romans !), l'action de MechWarrior 3 se déroule



Celui-là, je le découpe au laser pour remplacer la partie de ma tête. Le blindage est de prestige.

quelque part au XXXI^e siècle, en pleine guerre civile. Vous incarnez un pilote d'élite de la Sphère intérieure. Votre objectif est l'annihilation des puissantes forces du clan des Jaguars de fumée. Bon... Évidemment, à première vue, le scénario n'a rien de reluisant. Cependant, sachez que la véritable trame du jeu — qui ne vous sera dévoilée qu'au fur et à mesure des missions — a quand même été écrite par l'un des auteurs de *Battletech*. Certes, j'en vois déjà

que cet argument de poids n'émeut pas... Passons donc fissa à la substantifique moelle de MechWarrior 3. Au nombre de 20, les missions sont regroupées au sein d'une campagne qui s'étale sur quatre planètes. Pour les acharnés, six missions ponctuelles, entièrement paramétrables, permettent quand même de s'exercer aux différentes tactiques d'attaque.

50 TONNES SOUS L'CAPOT

Comme ses prédécesseurs, MechWarrior 3 est fait d'un subtil dosage de simulation, d'action et de stratégie. Simulation d'abord, car le pilo-



Bon, j'y ai peut-être été un peu fort... Il restera pas grand-chose à récupérer, dommage.



Format CD-ROM (C)
Éditeur Microprose
Sortie disponible
Prix env. 300 F
Genre action/stratégie
Config. min. : 386, 32 Mo
de RAM, CD-ROM 2x
Config. recom. : 486, 64 Mo
de RAM, CD-ROM 2x, carte 3D
Version testée
Windows 95
Problèmes rencontrés
aucun, à moins d'un
d'entretien, il y a encore



La fumée, c'est moi, et le trac qui vole m'appartenait aussi je crois... Tout ça ne me dit rien qui vaille.



Mon Mech est beau comme un canon, non mais vissez moi ces roquets, et ces épaules, ouh là là !



Je ne comprends pas ce que fabriquent ces maisons typiquement alsaciennes ici. Dans le doute, je bouillie.



Ale, en fait pas juste quand j'allais terminer la mission. Faut dire que j'étais déjà pas mal amoché...

tage des 18 robots – ou Battle-Mechs – proposés requiert une maîtrise comparable à celle demandée dans les simulateurs d'avions de combat. Les boîtes de cassoulet sur pattes ne se contentent pas de se déplacer comme tout un chacun, c'est-à-dire vers l'avant. Les robots peuvent aussi tourner du bassin et se déplacer à l'égyptienne par exemple. Ils peuvent se baisser, afin d'éviter d'éventuels projectiles ou même sauter, tels d'improbables pachydermes. Pour couronner le tout, le déplacement, en soi, est un problème. Pensez qu'un Mech qui se

met en branle, c'est 50 tonnes de tôle ondulée qui mettent un pied devant l'autre. Autant dire que si le démarrage est lent, il en va de même pour chaque variation dans le mouvement : virage, arrêt, etc.

Les combats n'ont donc rien à envier aux simulations aériennes. De nombreuses améliorations ont par ailleurs été apportées dans ce domaine. 38 armes différentes sont maintenant disponibles et vous avez même la possibilité d'en utiliser jus-

qu'à 10 à la fois. Le mode Sniper, qui ne grossit que les objets situés dans le viseur, permet d'attaquer des cibles très éloignées. Cette fonction s'avère indispensable contre les véhicules à chenilles, lance-roquettes ou autres automitrailleuses *high-tech*. Autre nouveauté, il est quasiment possible de démanteler partie par partie les BattleMechs ennemis. Amputés d'un bras originellement doté des trois quarts de leur armement, les gros balourds n'ont plus qu'à attendre de se faire démater pour de bon, en courant comme des poules. Et puis, indépendamment du côté esthétique de la chose, il est important de ne pas trop abîmer les robots du Clan. Vous récupérez, en ef-

Là, j'avais revêtu ma combinaison spéciale déserte pour sortir. Il en n'était sûr, l'autre méchant pas beau.

Quand je m'ennuie, je vais plâtrer un soldat ou deux, ou alors quelques maisons, ça déssou.



Cette tourelle lance-missiles ne pivote pas. Domage pour elle, je suis du mauvais côté... et j'ai aussi des missiles.



L'AVIS DE STÉPHANE

★ Très bien réalisé, MechWarrior 3 séduit tant par la qualité de ses animations que par le réalisme apporté aux mouvements des Mechs. Pour peu que l'on prenne le temps de se plonger dans le jeu, les sensations sont au rendez-vous.

★ À mesure que l'on progresse dans le jeu, le maniement des machines devient plus aisé. On découvre alors le plaisir du dézingage en finesse et les joies du bouillasse en gros, demi-gros. Un énorme défaut, pourtant, les missions sont, dans le fond, assez rapidement répétitives. Et l'on s'ennuie ferme tout aussi rapidement.



MechWarrior 3 ne se déroule pas uniquement à l'extérieur. Ce tunnel est plein de munitions, par exemple.

► fet, à l'issue de chaque mission, les technologies qui ont pu être sauvées des épaves ennemies. Si bien qu'en bouillonnant à tour de bras, on finit par se retrouver en état d'infériorité devant des Golgoths mieux armés.

SI TU AVANCES QUAND JE RECULE

D'autant plus qu'ils ne sont pas manches, les bogues. On sent que les p'tits gars de Zipper Interactive ont dû plancher un sacré bout de temps (quatre ans...) sur l'intelligence artificielle attribuée aux BattleMechs du Clan. Un de ces tas de ferraille passe, par exemple, devant vous à toute berzingue en vous assenant salve sur salve. Au moment où il semble immobile, vous balancez une série de missiles, mais manque de bol, il repart pile à ce moment-là dans l'autre sens... Un

Les véhicules de réparation mobiles vont me refaire une beauté et le plein de munitions



Bien planqué sous l'eau, hors de portée, deux ou trois salves de laser suffisent contre cette touraille. Facile.



Euh... il est gros celui-là, et j'ai échoué mon over-bolles à la maison. Peut-être avec une vitesse-délicieuse ?

coup dans l'eau. Dans MechWarrior 3, sans tactique, point de salut. La planque derrière un rocher, l'immersion dans l'eau, afin de se refroidir les circuits deviennent rapidement des habitudes. Et pour ceux qui douteraient encore, une chose différencie radicalement ce jeu d'un simple shoot'em up : au bout de deux ou trois tirs, le Mech chauffe. Il faut alors arrêter de tirer sous peine d'être mis hors tension pendant quelques instants... Une cible idéale. L'animation, dans MechWarrior 3 est un modèle du genre. Les mouvements des Mechs donnent vraiment l'impression de lourdeur... On en a presque de la peine pour eux. Lorsque l'un d'entre eux se fait fumer, il s'écroule pesamment sur le sol ou est littéralement projeté en arrière sous l'impact

d'une salve bestiale. Cerise sur le gâteau, leurs petites papattes laissent même des traces sur le sable. L'environnement est assez varié : sable, eau, terre, dehors, dedans, buildings divers sont le théâtre de vos errances. Un mode Multi-joueur jusqu'à 8 joueurs est annoncé ainsi que la capacité du jeu à tourner sur des PC modestes (pas trop quand même). MechWarrior 3 va donc sûrement s'imposer, tel le volet 2, comme une référence du genre. Pourtant, si sa réalisation séduit en bien des points, elle ne surprend pas vraiment. Presque toutes les innovations apportées appartiennent déjà au passé dans des genres différents de simulation. Et puis les missions se suivent et finissent par se ressembler, un Mech étant un Mech et un missile, un missile... Depuis le temps que les BattleMechs officient. Mais bon, c'est l'éternel problème des jeux numérotés.

Stéphane Prince



Ouh qu'il a l'air fatigué, ouh qu'il a l'air en plein au centre de mon vision... Mark !



Fumer les petits véhicules en mode Sniper est un régal. Demandez-lui, il vous le dira... Ah non, trop tard.

MechWarrior 3

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Réalisme
- Variété des missions
- Animation fluide

Les moins

- Temps de chargement
- Missions répétitives
- Répétitives, rép...

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS GEN4



N°114

SPECIAL GRIM FANDANGO, INDY-NA JONES ET LES AUTRES PROJETS DE LUCAS ARTS POUR 95 3 CÉDÉROMS - LA DÉMO JOUABLE DE SIN, UN JEU COMPLET SHADOW OF THE COMET ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS



N°115

SPECIAL MONACO GRAND PRIX, RAINBOW 6, CLIN MACREA ET WARGASM 2 CÉDÉROMS UN JEU COMPLET TUNNEL 01 ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS



N°116

SPECIAL POPULOUS 3, RAGE OF THE MAGES, TOMB RAIDER III, SANITARIUM 2 CÉDÉROMS UN JEU COMPLET ALONE IN THE DARK 3 ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS JOUABLES



N°117

SPECIAL TOMB RAIDER III, SIN, HALF LIFE ET POPULOUS 3 2 CÉDÉROMS LA DÉMO JOUABLE DE TOMB RAIDER III, UN CÉDÉROM DE DÉMOS



N°118

SPECIAL DARK PROJECT LA NOUVELLE DIMENSION DU QUAKE-LIKE 2 CÉDÉROMS UN JEU COMPLET : LE SECRET DU TEMPLIER, UN CÉDÉROM DE DÉMOS



N°119

SPECIAL MEILLEURS JEUX DE 1999 2 CÉDÉROMS UN JEU COMPLET : ARMOR COMMAND ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS



N°120

SPECIAL HEAVY GEAR 2 SILVER, SOUTH PARK, SUPERBIKE 1 CÉDÉROM AVEC LES PATCHES DU MOIS



N°121

AVENGING ANGEL, X-WING ALLIANCE, CIVILIZATION CALL TO POWER, WARZONE 2100 1 CÉDÉROM AVEC LES PATCHES DU MOIS



N°122

STAR WARS EPISODE I - RACER, ALIENS VS PREDATOR 1 CÉDÉROM AVEC LES PATCHES DU MOIS



N°123

DUNGEON KEEPER 2 DISCWORLD NOIR 1 CÉDÉROM AVEC LES PATCHES DU MOIS

...ET COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Bon de commande

NUMÉROS	NBRE D'EXEMPLAIRES	PRIX UNITAIRE	TOTAL
N° :		X ...F*	= F
N° :		X ...F*	= F
N° :		X ...F*	= F
N° :		X ...F*	= F
N° :		X ...F*	= F
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC		*Rejoindre 10 F de frais de port par revue	= F

Bon de commande à retourner, accompagné de votre règlement à :
Génération 4 - anciens numéros
5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

☐ M. ☐ Mme

Nom :

Prénom :

Adresse :

.....

Tél :

Code Postal : Ville :

Pays :

Je règle par : ☐ chèque à l'ordre de Pressimage ☐ mandat lettre

☐ carte bancaire n° :

Expire fin : .../.../...

Date et signature : .../.../1999

GEN4

Après un *Entraîneur 3* réussi, c'est au tour de *Ubi Soft* de tenter sa chance avec un jeu de management de club de foot. Son nom : *Téléfoot Manager* ! Avec une telle licence, *Ubi* semble vouloir frapper fort, même si les concurrents sont partis avant lui.

Téléfoot Manager

Super, un pin's parlant !

Les caractéristiques sont en pourcentages, ce qui les rend plus lisibles. Mais, elles sont souvent un peu fantaisistes

Les infos sur le championnat sont livrées par le journal ! La licence *Téléfoot* n'a même pas l'air d'être à enregistrer des bouts d'émissions !



blouse blanche, ce qui lui rappelle un peu la couleur du maillot de l'O.M., Cedric retrouva ses esprits et me dit : « Puisque t'es un petit malin, prends donc ce jeu, et dis-moi ce que tu en penses. Au fait, ça s'appelle *Téléfoot Manager* ! » Et le voilà qui repart de plus belle, enchaînant cette fois crises de rires et de larmes. Aux dernières nouvelles, il commence à se plaire dans ce beau costume sans manches que les gentils messieurs

lui ont donné. De mon côté, ce n'est pas sans une certaine crainte du piège ultime tendu par un Marseillais revanchard que j'ai découvert ce jeu. Premier point, il a été développé par Caféine Software... C'est pas prohibé au moins ? Deuxièmement, et c'est plus inquiétant, à l'heure actuelle, *Téléfoot Manager* est déjà en vente, avant même que nous l'ayons testé. Autrement dit, je redoute le pire. Il n'y aurait

Quand Cedric m'a dit : « T'es bordelais toi ? », je me suis douté que sa réaction le tirait toujours depuis le titre de champion que vient d'obtenir les Girondins de Bordeaux. Et de lui répondre : « Oui, et d'ailleurs... On est les champions, on est les champions... » J'suis très joueur ! Les yeux rouges, injectés de toutes les substances interdites par le C.L.O., Cedric sort alors de ses gonds et lâche la rampe de l'escalier qui mène à la Bonne mère, s'en prenant à tout ce qu'il trouve sous la main : le mac de Julio, le poster de fesses de Seb et même un bus R.A.T.P. qui passait par là ! Calmé par de gentils messieurs en

Le tuteur de la dernière minute ! On ne peut pas dire que les créateurs du jeu se soient bien renseignés sur les effectifs français !



Où, c'est moi, Michel, non je n'ai pas changé. Je suis toujours celui qui a gagné ! Mais elle est où ma casquette ?

Format CD-ROM PC
Éditeur UBI S.A.
Support disponible
Prix env. 300 F
Genre gestion sportive
Config. mini. Win95/98, 486, 16 Mo, 1x JAM, CD-ROM de Config. rec. m. 723, 32 Mo de RAM, CD-ROM de carte vidéo 2 Mo, écran 16 couleurs 5 ou 6.

Versions testées
Linux
Problèmes rencontrés
Aucun à ce jour

L'AVIS DE MICHEL

Si ce soft a des atouts, notamment graphiques, il s'adresse en premier lieu aux débutants. Vous qui avez découvert le football durant les mois de juin et de juillet 1998, Téléfoot Manager va vous plaire. Par contre, si vous êtes un fana de ce type de jeu, les approximations dans les données et le manque de respect vis-à-vis des véritables règlements vous hérisseront les poils sur le dos. Mais si vous préférez Jour de foot, attrapez vos crampons, et filez tâter le cuir avec des potes, il n'y a rien de mieux que de suer sur un terrain...

Finances, amélioration de votre stade, transferts... L'interface est réussie, mais elle donne malheureusement une impression générale de déjà-vu.

On peut effectuer des réglages en temps réel durant les matchs. Aller, envoyer du bois, nom de D... Faut que ça saigne !

Ouh, la tronche qu'il fait le Poroto ! Faut pas pleurer, tu seras champion l'an prochain !

L'écran de match permet de suivre les actions des deux formations. Et tout ça sans les commentaires des deux gars !

La liste des transferts : à vous les joies de la vente et de l'achat des esclaves... heu, des joueurs !

Même si elles font un peu vieilles, c'est toujours mieux que rien, d'autant qu'elles sont variées. Autre point positif, la possibilité de vraiment jouer votre rôle de manager sur le bord de la pelouse, en adressant des satisfécits, des encouragements ou au contraire des engueulades à vos joueurs pendant la rencontre. C'est une idée bien sympa et qui semble réellement influencer sur le jeu. Enfin, car les programmeurs ont vraiment fait des efforts, on peut voir et reconstruire son stade, ou encore changer les tenues de ses joueurs.

Tout cela serait bien beau, s'il n'y avait pas quelques défauts. 50 pays, 70 divisions et 30 000 joueurs ont été implémentés, le tout avec de vraies caractéristiques. Mais, et c'est là le maillon faible de ce titre, on peut dire pour moi que suis un fan de ce type

de soft, les créateurs du jeu n'ont pas été aussi précis que ceux de Eidos. Ainsi, les caractéristiques sont bizarres et très peu détaillées (en pourcentages). On retrouve des incohérences graphiques aussi avec, par exemple, des joueurs de couleur dans la réalité qui se retrouvent ici blancs de peau. Mais, le plus gros reproche que l'on peut faire à Téléfoot Manager, c'est de ne pas impliquer le joueur tout au long des saisons. On finit vite par subir les rencontres et on ne s'intéresse plus qu'aux résultats.

C'est vraiment dommage, car tout cela paraît d'un bon sentiment : rendre plus attrayant ce type de jeu. Est-ce alors à cause de ces faiblesses que le jeu s'est vu affaibli de la licence Téléfoot, avec Thierry Roland sur la boîte ? ■

Michel Robert

Des stats, en veux-tu, en voilà ! O.K., j'ai perdu, mais en face, ce n'était pas le P.S.G. !

Encouragements ou engueulades, vous pouvez influer sur la motivation de vos petits protégés !

TOP BUT OR NOT TOP BUT ?

Est-ce mon esprit qui divague en pensant aux formes intéressantes de l'ex-Miss France qui a désormais pris place chaque dimanche dans Téléfoot ? Je me dis que finalement, ce jeu pourrait avoir quelques atouts... Graphiquement, c'est clair, il enfonce L'entraîneur 3. L'interface, sans être aussi pointue que celle de ce dernier, est agréable et surtout, comble du bonheur, les phases qui rythment les matchs sont ici avantageusement remplacées par des séquences en 3D.

L'entraînement peut être individualisé en collectif et ses effets se ressentent vraiment !

Téléfoot Manager

Graphisme ★★

Son ★★

Animation ★★

Durée de vie ★★

Les plus

- Sympa à regarder
- Facile d'accès
- Des matchs

Les moins

- Données fantaisistes
- Lassant à la longue
- Où est Miss France ?

PC FUN

PRENEZ VOS LOISIRS AU SÉRIEUX !

SPÉCIAL VOITURE

■ UN MÉGA COMPARATIF
DE TOUS LES JEUX DE COURSE

■ UNE ENQUÊTE
SUR TOUS LES VOLANTS

offert 2 CD-ROM Avec plus d'un giga de démos, d'utilitaires, de sharewares et de goodies

PC FUN

Spécial voiture

A FOND!

• Références, Mécanisme

• Comparatif de tous les jeux

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

• Tous les volants

2 CD-ROMS OFFERTS,

PLUS D'1 GIGA DE DÉMOS, D'UTILITAIRES,
DE SHAREWARES ET DE GOODIES...

Pour recevoir PC FUN N°51 directement chez vous :
Remplissez et retournez-nous ce coupon à l'adresse suivante :
VPC - 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex - Tél. : 01 49 88 83 90.

Magazine	Qd	Prix Unitaire	Port	Total
PC FUN N°51	42 F	10 F		

Nom : Prénom :

Adresse : Tél. :

Code Postal : Ville :

Je règle par : ☐ chèque à l'ordre de Pressimage ☐ mandat-lettre

☐ carte bancaire n° expir. fin :

Date et signature : / / 1999

Prix identiques pour la France et l'étranger !

PC FORCE

Le magazine des jeux PC

SPÉCIAL E3 Ils débarquent !

77 pages sur les hits
du salon US

FORMULE ÉPICHISE Avec plus d'un giga de démos, d'utilitaires, de sharewares et de goodies 2 CD-ROM EN CADEAU

PC FORCE

18 nouvelles démos

EN LES ATTENDANT :

EPIC 2000

THEME PARK WORLD

OUTLEZONE 2

ALONE IN THE DARK

CIVILIZATION III

ULTIMA 9

ILS DÉBARQUENT !

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

77 pages sur les hits du salon US

2 CD-ROMS OFFERTS,

UN GRAND JEU D'INFLUENCE : KINGPIN
ET BIENSUR UN CD-ROM EXCLUSIVEMENT OFFERT À EX-
TRAITES LES NOUVEAUTÉS EN FICHES ET MUSIS.

Pour recevoir PC FORCE N°10 directement chez vous :
Remplissez et retournez-nous ce coupon à l'adresse suivante :
VPC - 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex - Tél. : 01 49 88 83 90.

Magazine	Qd	Prix Unitaire	Port	Total
PC FORCE N°10	38 F	10 F		

Nom : Prénom :

Adresse : Tél. :

Code Postal : Ville :

Je règle par : ☐ chèque à l'ordre de Pressimage ☐ mandat-lettre

☐ carte bancaire n° expir. fin :

Date et signature : / / 1998

Prix identiques pour la France et l'étranger !

Warzone 2100 (1^{ère} partie)

Alors que les superstars T.A. Kingdoms et Tiberian Sun 2 se font attendre, Pumpkin Studio nous sort de derrière les fagots un jeu capable de combler les stratèges virtuels. Beau, très riche et plutôt difficile. Heureusement, voici la première partie !



Campagne du secteur Alpha

Votre équipe est assignée au secteur ouest afin de localiser et récupérer le savoir antérieur au désastre. Votre objectif principal est de trouver la technologie des liaisons synaptiques. Le secteur ouest est une étendue stérile au sol sec et à la végétation rare, parsemée de crêtes et de plateaux. Étant un nouveau commandant, vous vous voyez confier le moins dangereux des trois secteurs.

Dans cette campagne, il vous faudra tout d'abord construire une base puis explorer les environs afin de dénicher de nouvelles technologies. Vous aurez à affronter les Charognards ainsi que d'autres ennemis, donc soyez prudent. Certaines missions nécessiteront que vous envoyiez par transporteurs des troupes sur un territoire dis-

tant. Mais malgré l'éloignement de votre base, vous pourrez toujours contrôler la production d'unité et la recherche de nouvelles techniques.

Mission 1 :

RAID SUR LES CHAROIGNARDS

Construire un poste avancé
Vous commencez la mission avec 4 Vipères et 3 camions. Réunissez les Vipères dans le groupe 1 et faites-les avancer dans le revin, à l'est de la zone d'atterrissage (ZA). Il est temps d'établir votre base. Pendant que l'un des camions crée un derrick sur le gisement situé à l'est, les deux autres peuvent commencer à construire un centre de commande et une centrale électrique. Votre base aura aussi besoin d'un centre de recherches. Durant les travaux, vous essai-



rez les assauts de petits groupes de Charognards. Vos Vipères n'auront aucun mal à les repousser. Dès que votre usine est terminée, commencez à produire des Vipères supplémentaires.

Débusquer les avant-postes Charognards
Durant la mission, vous recevrez de nouveaux ordres : localiser et détruire les avant-postes Charognards de cette zone. Il y en a quatre, tous situés au nord de votre base. Pendant que votre usine produit encore plus de Vipères, envoyez le groupe 1 le long de la route allant d'abord vers l'est puis vers le nord. Le premier camp se trouve juste à l'ouest de la route. Laissez vos véhicules en retrait de la base et détruisez autant de Charognards qu'il s'en présente. Une fois ces derniers complètement éliminés, commencez l'assaut de l'avant-poste lui-même, en commençant par cibler les tourelles, avant de vous occuper du reste. Un gisement étant présent, ordonnez à un camion de venir y construire un autre derrick. Vous découvrirez aussi un artefact. Une fois que vos unités l'ont récupéré, rendez-vous dans le menu Recherches pour lancer l'étude sur l'amélioration des munitions.

Entre-temps, vous devriez avoir produit de nouvelles Vipères. Réunissez-les pour former le groupe 2 puis, avec le groupe 1, menez-les vers le nord le long de la route jusqu'au prochain avant-poste. Il est lui aussi protégé par deux tourelles que vous attaquerez en



premier. Quelques Charognards subsistent dans cette zone : détruisez-les avant d'amener un camion pour obtenir un troisième derrick. Vous trouverez aussi un nouvel artefact. Toutes les attaques viendront désormais de l'ouest, donc positionnez vos unités pour boucler les deux passages. Continuez à produire des Vipères et rapatriez-les pour les inclure dans vos groupes. Lorsque vous en aurez 6 dans chaque groupe, dirigez-les vers le troisième camp situé à l'ouest. Un groupe attaquera par le nord-est et l'autre par le sud-est. Un fois l'avant-poste détruit, rassemblez tous les artefacts que vous découvrirez.

Tips : Lorsque vous avez complété les recherches sur une technologie, vérifiez dans le menu Recherches s'il n'y a pas une nouvelle invention à étudier. Même si vous n'avez pas récupéré de nouvel artefact, une technologie peut mener à d'autres. Le quatrième et dernier camp est situé au sud du troisième. Il est lourdement défendu par des tourelles et des lance-flammes. Il y

a aussi de nombreux Charognards dans les parages. Appelez des renforts et laissez les Charognards venir à vous en premier. Profitez de ce délai pour compléter toutes vos recherches et produire des unités supplémentaires. Au cours de cette mission, vous trouvez la technologie des lance-flammes. Rendez-vous dans le menu de Design et créez une Vipère incendiaire. Construisez quelques unités de ce type que vous enverrez sur le front. Un fois prêt, lancez l'assaut final en commençant par détruire les tourelles. Pensez à récupérer les artefacts et tous les barils traînant alentour. Ces derniers augmentent vos ressources énergétiques.

Mission 2 : ACTIVITÉ ÉNERGÉTIQUE DÉTECTÉE

Retour à la base
Maintenant que la zone nord est nettoyée, il est temps d'en faire autant dans le sud. Rapatriez toutes vos unités à votre base et préparez-les pour leur prochaine affectation. Les Vipères incendiaires seront parti-

culièrement utiles pour cette mission, vous devriez en avoir une pour 2 ou 3 Vipères conventionnelles. Produisez de nouvelles unités le temps que la recherche sur les tourelles mobiles de réparation et le centre de réparation soient complétés. Construisez ce dernier dès qu'il devient disponible et programmez vos véhicules pour qu'ils s'y rendent lorsqu'ils atteignent un niveau de dégâts moyen. Cela vous évitera de perdre vos unités expérimentées.

Encore plus d'avant-postes
Envoyez une forte troupe le long de la route menant vers le sud pour rejoindre le premier avant-poste. En chemin, vous croiserez quelques bunkers qui ne feront pas long feu face à vos incendiaires (Ah ah... désolé). Poursuivez votre chemin jusqu'au camp situé à l'ouest de la route. Ses tourelles de bases ne devraient pas vous créer de difficultés. Vers l'ouest se trouvent d'autres bunkers, il est donc conseillé d'appeler des renforts avant d'y aller.

Sur la colline au sud du premier camp, se situe une tour de détection qui permet aux Charognards de repérer vos unités se dirigeant vers le sud pour les attaquer. Envoyez une paire de Vipères pour la détruire et ramassez un artefact qui vous donnera accès aux tourelles radar et tours de détection.

Organisez deux groupes d'environ 10 unités chacun, ainsi qu'un troisième de 5. Ce dernier devra défendre la zone du premier camp et éviter que votre base ne soit attaquée. Les deux autres groupes progresseront vers le second avant-poste situé à l'ouest qui surplombe votre base. Durant le trajet, vous croiserez plusieurs bunkers qu'il faudra engager un par un. Éliminez les défenses autour du second camp puis chargez avec toutes vos troupes pour en finir. Le troisième avant-poste est lui aussi bien ▶

Aux armes citoyens

- AA : Antiaérien
- AR : Artillerie à base de roquettes
- BD : Batterie de défense
- BF : Bombes à fragmentation
- BP : Bombes au phosphore
- CLd : Canon lourd
- CLr : Canon léger
- CM : Canon moyen
- FL : Flak Laser
- LM : Lance-missiles
- MD : Mitrailleuse double
- ML : Mitrailleuse lourde
- MR : Mini-roquettes
- NP : Nouveau paradigme
- VDAV : Véhicule à atterrissage et décollage vertical
- ZA : Zone d'atterrissage



► défendu : plusieurs bunkers en gardent les accès. La meilleure tactique consiste à envoyer un groupe par la route, tandis que l'autre fait un détour par le bord ouest de la carte. Vous prendrez ainsi le camp en tenaille. Une fois le coin nettoyé, faites venir un camion pour construire un derrick sur le gisement.

Tips : Détruisez toutes les défenses de la dernière base mais laissez une structure indemne (pas le derrick). Cela évitera que la mission ne se termine et vous aurez ainsi le temps de mener à terme vos recherches et de construire un nouveau derrick. Une fois prêt, achevez le dernier bâtiment ennemi.

Mission 3 :

LE MODULE ÉNERGÉTIQUE

Plus de puissance

Cette mission est en fait divisée en deux phases. La première moitié concerne la recherche du module énergétique. Cependant, avant d'ordonner à un camion d'améliorer votre centrale électrique, assurez-vous que toutes les autres recherches aient été complétées. Ouvrez le menu de Design et sélectionnez la Vipère, puis dotez-la de mitrailleuses doubles (MD) avant de produire ce modèle en série. Rassemblez alors vos anciennes Vipères pour les recycler. Vos nouvelles unités combineront ainsi expérience et puissance de feu. Lorsqu'une dizaine de Vipères MD seront disponibles, chargez un camion d'améliorer votre centrale électrique.

Changement d'objectifs

La seconde partie de la mission est relativement simple mais vous ne disposerez que de 15 minutes pour la mener à terme. Chargez



10 Vipères MD dans le transport qui vous amènera à une ZA située sur une autre carte. Constituez deux groupes, l'un de 4 unités qui défendra la ZA, l'autre de 6 qui se dirigera vers le nord. Ce dernier croisera quelques Charognards en chemin. Laissez l'I.A. s'occuper de la visée et continuez à avancer. L'artéfact est situé à l'extrême nord de canyon, avec pour seule défense une tourelle lance-flammes rapidement détruite. Récupérez l'artéfact et lancez immédiatement la recherche sur les mitrailleuses lourdes (ML). Vous recevrez alors l'ordre de regagnez la ZA. Il vous restera normalement tout le temps nécessaire et votre autre groupe devrait avoir rempli son rôle sans trop de problème. La mission prend fin une fois que toutes les unités sont regroupées sur la ZA.

Tips : Au lieu de regagner immédiatement la ZA une fois l'artéfact récupéré, baladez-vous un peu et tuez autant de Charognards que possible. Cela augmentera l'expérience de votre groupe pour les prochaines missions.

Mission 4 :

ENQUÊTE SUR LE CENTRE DE RECHERCHE

Préparation

Pour cette mission, vous aurez besoin de plusieurs unités. Comme vous n'avez que 30 minutes pour remplir vos objectifs, préparez-vous le mieux possible pour limiter les pertes d'hommes et de temps lorsque vous serez sur place. Une fois que la recherche sur la mitrailleuse lourde (ML) est terminée, allez dans le menu de Design pour créer un modèle de Vipère ML et lancez la production. Pensez aussi à constituer un véhicule doté d'une tourelle de réparation, si ça n'est pas déjà fait. Demandez à vos camions de construire une seconde usine pour augmenter vos cadences de fabrication. N'oubliez pas de faire réparer toutes les unités revenues de la mission précédente. Ordonnez à la seconde usine de produire quelques incendiaires supplémentaires ainsi qu'une paire de réparateurs. Lorsque vous disposerez d'une vingtaine d'unités de combat, faites embarquer 1 camion, 1 réparateur, 3 Vipères incendiaires et 5 Vipères ML dans le transport. Décollez.

Sécuriser la ZA

À l'atterrissage, votre priorité est de regrouper ensemble les unités de combat. Envoyez-les vers l'ouest pour trouver et détruire deux bunkers Charognard, puis ramenez les vers la ZA. Demandez au camion de construire 2 tours de garde à l'entrée de la ZA, puis cliquez sur le bouton du transport pour le charger avec de nouvelles unités de votre base : 1 réparateur et 9 véhicules de combat. Programmez toutes vos unités pour qu'elles reviennent se faire réparer lorsqu'elles ont subi des dégâts moyens. Note : Même en mission éloignée, vous pouvez toujours donner à votre base des ordres de design, de production et de recherche. Vos usines doivent continuer à fabriquer de nouvelles unités. Vous pourriez avoir besoin de renfort pour la mission en cours.

Vers le centre de recherche

Une fois la seconde vague d'unité débarquée, envoyez votre premier groupe vers l'ouest pendant que les nouveaux arrivés défendent la ZA. Continuez à rapatrier des forces depuis votre base pour renforcer vos troupes. Le premier groupe rencontrera quelques bunkers. Détruisez-les et longez le bord sud de la carte pour atteindre le premier avant-poste Charognard. Éradiquez-le et vérifiez l'état de vos unités. Si le groupe a été diminué de manière significative par des pertes ou des véhicules partis se faire réparer, renvoyez-les vers la ZA. Le second groupe viendra le remplacer, accompagné du troisième dès qu'il aura débarqué. Lorsque vos unités sont réparées, pensez à les renvoyer sur le front mais conservez-en toujours quelques-unes en retrait pour défendre la ZA.

Avec vos escouades suivantes, dirigez-vous vers le canyon nord, celui juste à l'est du premier avant-poste détruit. En chemin, vous rencontrerez des lance-roquettes et d'autres défenses qu'il vous faudra rapidement anéantir. Lorsque vous en avez repéré un, concentrez la puissance de feu de toutes vos unités dessus jusqu'à sa destruction. Enfin, vous découvrirez un centre de recherche protégé par un seul lance-roquettes. Faites le ménage, récupérez l'artéfact et lancez immédiatement la recherche sur le mortier. À ce moment, vous recevrez l'ordre d'en finir avec les Charognards. Ils disposent d'un autre avant-poste au nord du centre de recherche. Envoyez deux groupes pour le détruire, en commençant par ses lance-roquettes de défense, puis ramassez tous les artéfacts. Une fois le camp en ruine, vous aurez ordre de retourner à la ZA. Prenez le même chemin qu'à l'aller pour éviter de mauvaises rencontres. Le camion devra détruire vos deux tours de garde pour que la mission se finisse.

Tips : S'il vous reste du temps, profitez-en pour avancer vos recherches et votre pro-





duction. Ne détruisez vos tours que lorsqu'il restera deux minutes. Durant la dernière minute, regroupez toutes vos unités sur la ZA. Cela vous avantagera pour la prochaine mission.

Mission 5 :

SIGNAL CODE DÉTECTÉ

Sur la ZA

Cette mission est limitée à 60 minutes, mais c'est largement assez. Commencez par réparer les unités de la mission précédente et complétez autant de recherches que possible. Parallèlement, créez des véhicules à base de mortier et de radar, puis commencez à en produire. Embarquez 1 camion et 9 unités ML dans le transport. Une fois à destination, ordonnez au camion de construire un centre de réparation ainsi qu'une paire de tours de garde à l'est de la ZA. Scindez vos unités de combat en deux groupes. L'un restera pour défendre la ZA pendant que l'autre se dirigera vers l'écho radar rouge situé au sud. Sur place, vous trouverez quelques Charognards. Éliminez-les puis longez le bord sud de la carte vers l'est. Du haut du plateau, vous pourrez apercevoir un avant-poste Charognard. Localiser ce camp vous permet d'appeler des renforts.

Sécuriser la zone

Faites venir un chargement de Vipères ML et incendiaires par le transport, puis envoyez-les à l'entrée du canyon donnant sur le camp que vous venez de repérer. D'ici, elles pourront empêcher les attaques contre votre base. Le troisième groupe de renforts devra être composé d'une unité radar et de 9 mortiers. Associez les mor-

tiers à l'unité radar, puis envoyez-les, sous escorte, rejoindre le premier groupe sur le plateau au sud-est. Le radar vous permettra de cibler à distance les structures de l'avant-poste. Faites le ménage avec les mortiers en restant hors de portée de ses défenses. L'autre groupe se chargera des Charognards.

Tips : Lorsque vous aurez découvert le canon léger (CLR), créez un modèle de Vipère en étant équipé et commencez à en produire pour la mission suivante. Fabriquez aussi d'autres unités radar de remplacement car elles ont tendance à se prendre rapidement des dégâts.

Une fois l'avant-poste détruit, dirigez vos unités vers le nord-est. Utilisez à nouveau les mortiers pour éradiquer les structures défensives pendant que les autres unités les couvrent. Vous vous attaquez maintenant au nouveau paradigme (NP). Leur base est bien mieux défendue. Après avoir percé la ligne de défense le long du mur, attaquez-vous à la base située au nord. Commencez par raser l'usine pour enrayer la production de nouvelles unités. La mission prend fin lorsque toute la base et les véhicules adverses auront été détruits.

Tips : Comme toujours, conservez indemne une structure ennemie jusqu'au dernier moment et profitez de ce délai pour finir vos recherches, produire des unités et réparer les anciennes. Plus vous en faites maintenant, moins vous en aurez à faire au début de la mission suivante.

Mission 6 :

ATTAQUE ENNEMIE

Défendre la base

Cette mission est assez longue et vous aurez beaucoup d'ennemis à détruire. Le nouveau paradigme est en train d'établir une grosse base à l'est de la votre. Terminez de réparer vos véhicules et envoyez de suite ceux en état le long de la route descendant vers le sud. Ils rencontreront rapidement une escouade NP. Éliminez-la et poursuivez votre route vers le bord sud de la carte. Parallèlement, vous aurez produit de nouvelles unités. Formez trois groupes de 10 véhicules de combat, plus un autre constitué de mortiers et d'un radar. Assignez un

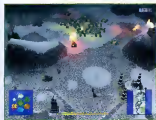
premier groupe à la défense de la base.

L'ennemi a probablement attaqué votre derrick situé au coin sud-ouest de la carte. Envoyez un second groupe pour libérer les lieux, puis un camion pour reconstruire le derrick s'il a été détruit. Positionnez ce second groupe à l'entrée du canyon à l'est du derrick. C'est le passage que doit prendre l'adversaire pour vous attaquer. En établissant un poste de défense avancé ici, vous préserverez votre base.

Il y a de nombreuses technologies à découvrir au cours de cette mission. Il serait judicieux de construire un deuxième centre de recherche pour accélérer les choses. Certaines découvertes seront particulièrement utiles : l'amélioration pour l'usine, le canon moyen (CM) et le châssis moyen de type Cobra.

Sur l'offensive

Envoyez une unité rapide en solitaire dans le canyon. Dès que l'ennemi l'a repérée et se lance à sa poursuite, faites-la revenir vers vos troupes et laissez celles-ci faire le ménage. Rameutez le radar pour qu'il désigne à vos mortiers les bunkers et les tours environnantes. Assignez un groupe (le troisième) à la protection du radar. Ce canyon étroit peut être mortel, donc agissez lentement et méthodiquement. Une fois dégagé, le passage mène à une zone plus large où vous pourrez redéployer vos unités. Juste au sud de la route se trouve un petit avant-poste avec un gisement. Faites place nette pour qu'un camion vienne vous construire un derrick. Il faudra sans doute établir une nouvelle centrale électrique pour pouvoir tirer avantage de cette source. Positionnez votre groupe de combat de façon à protéger l'escouade des mortiers qui vous dégagera progressivement la voie vers l'est. Attendez-vous à rencontrer des bunkers, des tours, des lance-roquettes ou encore des lance-flammes. Arrivé à l'angle sud-est de la route, prenez le temps de faire le point. La plupart de vos groupes auront subi des dégâts. Heureusement, la majorité sera parvenue à regagner le centre de réparation. Faites un saut à votre base pour renvoyer les unités remises à neuf au front. Pensez aussi à lancer la production d'un second groupe de mortiers.





leurs capacités, et dirigez-vous vers l'ouest. Un sentier part vers le nord. Envoyez un groupe de combat et une équipe de mortier pour détruire le camp Charognard qui s'y trouve. Puis utilisez tous les mortiers restant pour détruire les défenses de la base NP située au sud, avant de lancer vos unités à l'assaut. Explotez tous les bâtiments et ramassez les artefacts. Une seconde ZA se trouve encore plus au sud, mais ne la capturez pas tout de suite. Éradiquez tout sauf deux attaches ennemies. Placez des unités dans le goulet, au sud de l'ancienne base NP, pour s'occuper des forces larguées par l'adversaire. Construisez un derrick sur le gisement libéré. Prenez aussi le temps de réparer vos unités et de compléter vos recherches. Avant d'abattre les dernières structures ennemies, assurez-vous de posséder au moins deux gros groupes de combat et une équipe de mortier à proximité de la base capturée.

Tips : La prochaine mission nécessitera que vous défendiez la région capturée. Commencez donc à construire des défenses, particulièrement sur les hauteurs qui couvrent le passage par lequel vous êtes arrivés.

MISSION 7 : ÉTABLIR UNE BASE AVANCÉE

Après avoir détruit la base ennemie, vous devez construire la vôtre. Construisez des défenses si vous ne l'avez pas fait à la mission précédente. Fabriquez aussi un centre de réparation juste au nord de votre base. Des transports NP largueront leurs unités au sud-est et au nord-ouest de la carte, mais les raids se feront un par un. Positionnez un groupe à chaque point d'arrivée, et ne vous laissez pas déborder ni contourner. Maintenez la pression.

Mettez sur pied une usine à côté du centre de réparation et demandez à un camion de construire des pièges antichar pour limiter la marge de manœuvre ennemie. Il faudra aussi construire des tours de détection à proximité des ZA et y assigner des mortiers qui pillonneront automatiquement les adversaires. La mission se terminera lorsque vous aurez repoussé plusieurs assauts.

MISSION 8 : TRANSMISSIONS ENNEMIES DÉTECTÉES

Explorer la zone
Il s'agit à nouveau d'une mission lointaine. À votre base, commencez à produire nombre d'unités à base de CM, MR et LM, toutes sur chenilles avec un châssis Cobra. Embarquez 6 Cobras CM et 4 Cobras LM dans un transport. Arrivée à la ZA 1, constituez un groupe unique et conduisez-le vers l'est sans vous préoccuper du camp Charognard au sud. Vous tomberez sur des unités de NP : éradiquez-les rapidement, puis descendez d'un niveau avant de repartir vers

l'ouest, jusqu'au plan d'eau. Une fois là, longez-le aussi vite que possible vers l'est pour rejoindre la ZA 2. Sur place, vous recevrez de nouveaux ordres. Positionnez votre groupe au niveau du passage étroit pour défendre la ZA 2.

Détruire la base
Rapatrizez des renforts. Le premier chargement sera constitué d'un camion et de 9 unités lourdes, comme celles du début. Ces dernières aideront le premier groupe à défendre la ZA 2 pendant que le camion construira un centre de réparation. Programmez toutes vos unités pour venir se faire retaper lorsqu'elles sont à un niveau de dégâts moyen. Apportez 10 véhicules d'attaque par le transport suivant, puis une équipe radar/mortier par le dernier.

Pendant que deux groupes formeront une ligne défensive, dirigez le troisième et l'équipe de mortiers vers le camp Charognard au nord pour y faire le ménage. Attaquez-vous ensuite aux attaches et aux murs situés à l'ouest.

Une fois le passage ouvert, vous pouvez envoyer vos groupes d'attaque et vos mortiers vers l'ouest, sur la crête qui surplombe la base ennemie principale. Éradiquez en premier les tours lance-roquettes, puis les usines. Sans celles-ci, l'ennemi ne pourra plus produire d'unités. Vous n'avez plus qu'à achever les structures défensives restantes. Envoyez un véhicule rapide dans la base pour récupérer les artefacts et lancez les recherches sur des technologies telles que le châssis de type Fourmi, l'artillerie et la batterie à base de roquettes, le mortier lourd et l'alliage composite. Quand tous les bâtiments auront été détruits, vous recevrez l'ordre de retourner à la ZA 2 pour mettre un terme à la mission.

Tips : Avant de renvoyer vos unités à la ZA 2, assurez-vous d'avoir fait autant de recherches que possible. Réparez les véhicules endommagés et essayez d'en produire d'autres bénéficiant des nouvelles découvertes si vous avez le temps. N'oubliez pas de ramener tout le monde dans le temps imparti ou vous perdrez la mission.

MISSION 9 : LE SITE DU LIEN SYNAPTIQUE

Préparations
Avant d'envoyer vos troupes en mission par le transport, occupez-vous de vos unités. Commencez par recycler les anciens modèles tels que les Vipères ML et les incendiaires, puis créez-en de nouveaux équipés de châssis lourds. Malgré une durée de mission limitée à 60 minutes, vous avez largement le temps de réorganiser vos troupes. Lancez la production de mortiers lourds et d'unités d'artillerie à base de roquettes. Vous aurez beaucoup de structures à détruire et l'artillerie est le moyen le plus efficace.

► **Tips :** Pour avoir un approvisionnement régulier de renforts au front, pensez à déplacer le site de livraison de vos usines vers les zones de combat. Vous pourrez rapidement injecter vos nouvelles unités dans les groupes affaiblis.

Utilisez vos mortiers pour bombarder les défenses et les pièges antichar localisés au nord de votre point de repos. Laissez vos groupes de combat en retrait, sauf lorsqu'ils doivent défendre le radar. Vous finirez par tomber sur un avant-poste NP avec un centre de réparation et une usine. Rasez tout et récupérez les artefacts.

Tips : Une fois les différents types de roquettes découverts, créez de nouvelles unités équipées des mini-roquettes (MR) et lance-missiles antichar (LM). Pensez aussi à améliorer des véhicules pour profiter des châssis Cobra et des chenilles.

Prenez maintenant le temps de rassembler d'importantes forces à cet endroit. Si possible, formez quatre groupes de combat et envoyez-les tous vers la ZA de NP située sur une colline, à l'est de la route menant au nord. Une fois les structures défensives repérées faites appel à l'équipe radar/mortier. Pilonnez les défenses et chargez la ZA avec vos quatre groupes. Juste au nord de la ZA se trouve une centrale électrique qui devra aussi être détruite. Maintenant que la ZA est sous votre contrôle, l'ennemi ne pourra plus obtenir de renforts. Vous devez aussi capturer l'avant-poste logé à l'ouest de votre position. Ses défenses sont nombreuses mais les mortiers vous ouvriront le passage. Une fois capturé, ce plateau servira d'assise à votre prochain mouvement.

Rassemblez-y des groupes au maximum de

Produisez aussi des Cobras CM et LM. Une fois votre schéma de production enregistré, embarquez un camion et des Cobras CM et LM dans le transport puis décollez. Dès votre arrivée, positionnez deux unités au nord de la ZA pour contrôler la rampe pendant que le reste du groupe défend le passage à l'est. Érigez un centre de réparation à proximité de la ZA, puis des défenses sur les bords du passage est. Sachant que les renforts mettent 3 minutes pour arriver, appelez-les aussi souvent et rapidement que possible. Le second chargement devra contenir des unités de combat et le troisième des mortiers.

Établir le périmètre

Il est temps de passer à l'offensive. Dirigez vos mortiers sous escorte vers l'est pour décimer les défenses d'un camp de Charognards. Une fois les tours détruites, envoyez des unités guerrières achever les installations pendant que les mortiers commencent déjà à bombarder le second camp situé plus à l'est. Quand la partie sud de la carte sera nettoyée, faites revenir les mortiers à la ZA, mais laissez un groupe d'attaque sur place pour éviter une attaque surprise. Continuez à rapatrier de nouvelles unités de combat ainsi qu'une autre escouade de mortier.

Menez cette dernière, accompagnée de deux groupes de protection, dans le coin nord-ouest de la carte. Vous rencontrerez beaucoup de défenses et d'unités ennemies en chemin, donc conservez vos mortiers à l'abri.

Attaque de la base principale

Une colline à l'est abrite une base de Charognards, rasez-la puis faites le point sur vos unités. Vous aurez besoin d'une force d'escorte en pleine forme. Rameutez les véhicules partis se faire réparer. Entre-temps une nouvelle escouade de mortier devrait être arrivée. Envoyez-la, accompagnée d'une escorte, vers l'angle sud-est de la carte, puis dirigez-la vers le nord. Commencez à bombarder les défenses et les attaches que vous allez rencontrer.

Tips : Ramenez aussi des unités d'artillerie, particulièrement efficaces contre les structures et les cyborgs. Contrairement aux mortiers, elles ne peuvent tirer indirectement, donc organisez-les en un seul groupe

et désignez-leur une cible commune.

Menez le premier groupe de mortiers et de combattants resté sur le camp des Charognards vers le sud. Le NP va alors vous envoyer de fortes troupes. Les mortiers bombarderont les défenses pendant que vos unités guerrières les protégeront des ennemis. Remarquez qu'il y a des cyborgs : la technologie du lien synaptique est proche.

Une fois que le second groupe de mortiers aura nettoyé la partie est de la carte, il commencera à pilonner les structures internes de la base principale située en contrebas. Mais même lorsque ses usines seront détruites, le camp NP continuera de recevoir des unités par transport aérien. Une fois le système de défense affaibli, envoyez vos unités du premier groupe finir le boulot et récupérer les artéfacts. Lancez les recherches immédiatement. La mission prend fin lorsque toutes les structures sont détruites.

Tips : Rappelez-vous : attendez que vos recherches soient terminées avant de détruire les dernières structures ennemies.

Mission 10 : CONTRE-ATTAQUE

Défendre la base

Cette mission n'est pas trop difficile même si l'ennemi vous envoie tout ce qu'il a. La partie la plus ardue est de bien s'organiser au début. Toutes vos unités se trouvent dans votre base principale (base A) et il n'y a rien de plus que quelques camions à la base avancée (base B). La première chose à faire est d'envoyer vos camions construire des défenses dans le passage menant au plateau situé au nord-est de la base B, celui par lequel vous étiez arrivé dans la mission 6. Placez-y des pièges antichar et érigez un mur en n'y laissant qu'une petite ouverture. Rajoutez des attaches et des tours en tous genres. Ordonnez à l'usine de cette base de produire des unités qui serviront à son autodéfense car aucun renfort ne pourra venir de la base A. Gardez quelques unités à la base B et envoyez les autres renforcer votre ligne de défense.

Tips : Pour améliorer la défense de la base B, placez une tour de détection sur la

hauteur surplombant vos fortifications. Ajoutez quelques silos de mortiers. Ils cibleront automatiquement les ennemis détectés par la tour, vous fournissant ainsi une aide précieuse.

À la base A, organisez vos unités en deux groupes. Si vous vous hâtez, vous aurez la possibilité d'élever une tour de détection sur les hauteurs dominant la route au sud-est de votre position. Juste au-dessus du premier camp détruit lors de la mission 6. Assignez-lui tous vos mortiers. Placez aussi sur la route en contrebas plusieurs attaches et bunkers, car c'est là qu'aura lieu le premier assaut contre votre base A. Pensez aussi à fortifier la zone plus au nord au niveau du carrefour. Seuls des cyborgs vous attaqueront depuis la ZA du nord-ouest. Inutile donc de construire des unités pour la base A, préservez votre énergie pour la base B.

Une fois les assauts repoussés, il se peut que vous ayez à traquer les unités adverses pour finir la mission. Commencez par envoyer un groupe de la base A vers la ZA du nord, puis avancez jusqu'à l'angle nord-ouest : vous y trouverez peut-être quelques cyborgs. Lorsque le coin est nettoyé, un groupe suivra la route vers le sud, puis l'est et enfin le nord jusqu'à rejoindre les fortifications de la base A. Si la mission ne se termine toujours pas, vos groupes devront fouiller l'intégralité de la carte mais veillez à laisser de quoi défendre les bases au cas où l'ennemi vous contournerait.

Mission 11 : LA COURSE AUX ARTÉFACTS

Vers la ZA adverse

Vous devez agir rapidement pour éviter que l'ennemi ne charge les artéfacts dans ses transports et les emmène chez lui. Embarquez de puissantes unités de combat dans votre transport et envoyez-les sur place. Bien que le chronomètre affiche 30 minutes, vous n'avez en fait que la moitié de ce temps pour réussir la mission. Ne perdez pas de temps à construire des structures autour de la ZA, c'est long et inutile. Une fois le premier groupe débarqué, amenez encore deux chargements de véhicules de combat plus un de mortier. En attendant leur arrivée, laissez quelques unités pour garder la ZA.

Le reste du groupe 1 avancera vers l'est pour détruire quelques défenses des Charognards. Une fois que toutes vos escouades sont sur place, envoyez deux groupes de combat vers l'est. Une crête vous obligera à monter vers le nord, continuez dans cette direction jusqu'au milieu de la vallée (carte) puis allez au bord est de la carte. Progressiez alors vers l'angle nord-est, puis longez la partie nord de la zone pour rejoindre la ZA ennemie située dans le coin





► nord-ouest. Faites-y le ménage. En chemin, vous avez dû détruire une unité qui ramenait un artefact. Récupérez-le. Pendant ce temps, les deux groupes restants (combat et mortiers) commenceront à attaquer les camps des Charognards. Il n'est pas nécessaire de les raser complètement mais détruisez au moins les défenses et les usines. Vous les trouverez légèrement au nord des premières défenses que vous avez détruites, dans les coins sud-est et nord-est de la carte, ainsi qu'à l'est de la ZA adverse. Une fois que toutes les unités ennemies auront été détruites, retournez à votre ZA pour achever la mission.

Mission 12 : TRANSMISSION INTERCEPTÉE

Progresser vers la base
Vous avez enfin l'opportunité d'évincer le NP du secteur. Avant de partir en mission, terminez vos recherches sur le canon lourd (CLD) pour qu'il remplace le CM sur vos tanks. Chargez 1 camion et 9 unités lourdes de combat. La ZA est localisée dans le coin sud-ouest de la carte et vous devrez faire votre chemin jusqu'à la base adverse située dans l'angle nord-est. Cependant, votre ZA devra être défendue. Rapatriez un autre groupe de combat pendant que votre camion érige un centre de réparation et des défenses. Positionnez vos unités près des deux ouvertures au nord-est de la ZA. Le NP ne tardera pas à vous envoyer un comité de réception. Une fois que vous avez reçu trois chargements d'unités de combat, amenez une escouade de mortiers. Laissez un groupe sur place pendant que les deux autres accompagnent les mortiers vers l'est. Vous tomberez sur un avant-poste bien défendu. Utilisez les mortiers pour dégommer les tours et détruisez progressivement les bunkers. Un groupe de combat finira le boulot. Vous pourrez récupérer un artefact permettant de développer la technologie hovercraft.

Tips : Vous pourriez penser que votre avancée réduit la capacité ennemie à attaquer votre ZA, mais le NP dispose d'hovercrafts qui peuvent contourner vos unités. Assurez-

vous donc de toujours laisser votre ZA sous bonne garde.

Commencez votre lente progression vers les plateaux situés au nord. En chemin, vous serez confronté à des tours et des bunkers, tant sur votre route que sur les îles environnantes. Laissez les mortiers s'en occuper pendant que les unités de combat les couvrent contre les ennemis. Vous tomberez alors sur une véritable ligne fortifiée. Prenez votre temps, les mortiers feront le boulot, avec quelques unités de combat occasionnellement envoyées en soutien. Pendant ce temps, continuez à faire venir des renforts car le NP tentera plusieurs contre-attaques à cet endroit.

Alors que votre force principale avance sur l'île, vous pouvez lancer quelques raids sur l'ennemi. Fabriquez des hovercrafts avec un CLD et envoyez-les par l'est attaquer sa ZA au nord, accessible par une petite rampe. Créez aussi des hovercrafts à base de mortier lourd et de radar pour bombarder ses positions depuis le large. Étant donné le manque de résistance de ces unités, tenez-les écartées des conflits majeurs.

Dans la base
Après avoir détruit le bastion, grimpez vers l'entrée nord-ouest de la base adverse. Bombardez les défenses puis précipitez-vous vers les structures de la ZA. Une fois que vous aurez pris possession de celle-ci, les contre-attaques devraient cesser. Utilisez votre escouade de mortiers hovercraft pour éroder les structures défensives sud de la base ennemie. Avec votre force principale, occupez-vous des quelques défenses restées au sud de l'entrée puis progressez vers le quartier général du NP au nord-est. Le reste de la mission n'est que de la destruction massive.

Campagne du secteur Bêta

Maintenant que le secteur Alpha est nettoyé, vous vous voyez attribuer le secteur Bêta. Grâce à la technologie du lien synaptique, vous pouvez désormais produire des cyborgs. Ces unités d'infanterie mi-humaine, mi-machine sont légères et peuvent être rapidement produites. Mais elles sont individuellement impuissantes face aux véhicules lourds. Utilisez-les en groupes.



L'équipe Bêta a établi une base dans le secteur, mais ne s'est pas tellement développée. Le Collectif a déclaré la guerre au Projet et semble déterminé à vous évincer du secteur. Votre objectif est de défendre la base et de commencer à éliminer ce nouvel ennemi. Vous devez aussi rechercher la technologie des vaisseaux à décollage et atterrissage vertical (VDAV).

Tips : Ce secteur est parsemé de bâtiments en ruine. Leur destruction systématique en attaque comme en défense est conseillée. Cela élargit votre champ visuel et votre zone de manœuvre.

Mission 1 : DÉFENSE ET FORTIFIER

Repousser les envahisseurs
Cette mission commence à la base Alpha. Vous avez 10 minutes, profitez-en pour finir vos recherches et commencer à produire autant d'unités puissantes que possible. Recyclez les anciennes plus faibles pour faire de la place aux nouvelles. En même temps, chargez 10 de vos plus lourdes unités (tanks et LM) dans un transport.

Lorsque vous arrivez à la base Bêta, un assaut est en cours. La base est assez complète, rajoutez juste un centre de réparation au milieu. Appelez un autre chargement de véhicules lourds, qui devrait mettre 7 minutes pour arriver. Heureusement, la base a déjà ses propres unités que vous enverrez défendre la porte est. Celles que vous avez amenées iront garder l'entrée nord. Lancez aussi les recherches sur le canon laser, le perce-blindage et le canon à chargement automatique. Vous obtiendrez ainsi des tanks plus habiles et puissants.

Tips : Lors de cette mission, vous subirez vos premières attaques aériennes. Pensez à construire des canons antiaériens supplémentaires dans la base.

Programmez vos unités pour retourner se faire réparer lorsqu'elles auront subi des dégâts moyens. Commencez aussi à produire des unités lourdes mais soyez attentif car cette base n'a pas beaucoup d'énergie. Les cyborgs peuvent aussi être construits, ils vous fourniront une puissance de feu bon marché. Une fois les renforts arrivés, prévoyez de faire venir encore un chargement d'unités lourdes, un de mortiers lourds et à nouveau un de véhicules lourds. Il est probable que le transport se fasse descendre par des ennemis en dehors de la carte après ces quatre livraisons.

Sécuriser la zone autour de la base
Après l'arrivée du second chargement, envoyez un groupe dans l'angle sud-est de la carte. Détruisez les défenses de cette zone qui s'avère être une ZA ennemie non marquée, et laissez quelques unités pour la garder avant de ramener les autres à la base. Maintenez votre groupe de la porte nord



légèrement à l'extérieur des murs afin qu'il soit soutenu par vos structures défensives. Quand l'escouade de mortiers arrivera, utilisez-la pour éliminer les défenses adverses situées plus au nord. Commencez par la tour de détection qui informe les mortiers ennemis. Lorsqu'il ne restera que des bâtiments à cet endroit, envoyez une unité en reconnaissance vers l'est afin de repérer un derrick et quelques attaches. Les mortiers débayeront le coin pour que vous puissiez construire votre derrick. Retournez achever la base.

Des renforts ennemis venus du nord devraient arriver, donc laissez deux groupes pour les arrêter. Vos mortiers iront, eux, s'occuper du bastion situé à l'ouest. La mission prendra fin lorsque tous les bâtiments et véhicules adverses auront été détruits. **Tips :** Avant d'achever le bastion ouest, profitez du temps restant pour avancer vos recherches, produire des unités et surtout rajouter des structures défensives à la base en prévision de la mission 3.

Mission 2 :

LE TRANSPORT ABATTU

Préparations

Vous ne pourrez utiliser qu'un seul transport dans cette mission et il n'y aura aucun renfort, donc faites embarquer vos unités les plus puissantes.

Tips : Vous disposez de 30 minutes pour cette mission mais n'en aurez besoin que de 10. Utilisez les 20 premiers pour réparer vos véhicules et accroître vos structures défensives. Vous vous préoccupez de la production lorsque vous serez dans la seconde phase de la mission.

Le sauvetage

Votre ZA se trouve au sud-ouest de la carte et d'après la balise, le transport est au nord-est. La voie directe est la plus dangereuse car le Collectif a une base en plein milieu de la carte. Il faudra la contourner.

Tips : La clé de cette mission est de ne jamais s'arrêter. Continuez à avancer, cela rendra vos unités plus difficiles à toucher et ne les empêchera pas de faire des dégâts.

Programmez vos unités sur Combat à mort et progressez vers l'est jusqu'à ce que vous tombiez sur des tours. Orientez-vous alors

droit vers le nord. Vous finirez par tomber sur le site du crash où subsistent quelques véhicules endommagés. La mission sera terminée.

Mission 3 :

TENIR À TOUT PRIX

Tenir le fort

Vous disposez de peu de temps pour préparer cette mission. Toutes les attaques viendront du nord, donc disposez vos unités en ligne pour protéger la porte nord et veillez à ne pas vous faire contourner par l'est. Vous disposez de très peu d'énergie pour la production de nouvelles unités, alors programmez-les pour retourner se faire réparer. Pour économiser de l'énergie, arrêtez les recherches et contentez-vous de produire et réparer.

Utilisez les camions pour constamment remettre en état les structures avant leur destruction et renforcez encore vos défenses. Les vaisseaux ennemis sont redoutables mais viennent toujours de la même direction : nord-ouest. En construisant des tourelles anti-aériennes (AA), vous minimiserez grandement leur efficacité.

Si vous avez toujours une escouade de mortiers, menez-la vers le sud de votre base, hors de danger, afin de la préserver des vaisseaux. Elle servira pour la phase offensive. **Tips :** Le nombre d'unités venant se faire réparer peut créer des embouteillages. Pour l'éviter, redirigez les véhicules retapés vers la porte est et lorsqu'il y en a 5 ou 6, créez un groupe que vous renverrez au front.

Reprenre l'avantage

Après plusieurs vagues d'assauts, les attaques ennemies se calmeront un peu. C'est le moment de contre-attaquer. Envoyez un groupe vers le nord pour localiser la base adverse. Pensez à abattre les ruines pour dégager la vue. Une fois la base du Collectif repérée, n'attaquez pas avec votre groupe. Servez-vous plutôt de vos mortiers en les faisant remonter par le bord ouest de la carte pour bombarder la base par le flanc. Pensez à les faire accompagner d'un groupe de protection, d'unités AA (placées au nord-ouest du convoi) pour contrer les VADV et d'un ou deux camions pour les réparations.

Après la destruction de cette base, prenez le temps de retaper les véhicules endommagés et de remplacer les pertes. Pensez aussi à construire un derrick sur le gisement que vous venez de libérer, ainsi qu'une centrale électrique. Quand vous serez prêt, continuez vers le nord jusqu'à un petit camp. Éradiquez les défenses puis les deux usines de cyborgs et le centre de commande. Un groupe devra faire un détour par l'est pour anéantir les bunkers placés sur la colline derrière le camp.

La base principale se trouve au nord-ouest

de votre position. Occupez-vous d'abord des défenses au pied de la colline puis rasez le reste des structures mais laissez au moins une attache indemne. Cette mission n'étant pas limitée dans le temps, autant en profiter.

Préparation pour les futures missions

Vous pouvez maintenant lancer toutes les recherches possibles, créer de nouvelles unités et organiser vos groupes au mieux. Essayez d'avoir trois groupes de 10 véhicules lourds, un groupe AA, une escouade de mortiers et une autre de destructeurs de bunker (avec quelques lance-roquettes multiples). Renforcez aussi les défenses de votre base au cas où. Tout cela prendra du temps donc occupez-vous ailleurs. Même lorsque tout sera prêt, attendez encore un peu que votre réserve d'énergie augmente avant de détruire les dernières structures ennemies.

Mission 4 :

INTERCEPTION D'UN CONVOI

Organiser la ZA

Cette mission peut être dangereuse donc soyez attentif et suivez les instructions à la lettre. Embarquez 1 camion et 9 unités lourdes dans le transport. Dès l'atterrissage, construisez un centre de réparation et commandez deux autres chargements de 10 véhicules lourds chacun. Vous devrez attendre 3 minutes entre chaque livraison, alors patience. Profitez-en pour demander au premier groupe de raser les ruines et d'éliminer une tour lance-roquettes à l'ouest de la ZA.

Tuer le commandant

Après l'arrivée du second groupe, envoyez le premier groupe dans l'angle sud-ouest de la carte. Et lorsque arrive le troisième, déplacez-le avec le second. Ils doivent traverser le pont au nord du groupe 1 puis aller un peu en retrait vers l'est. Laissez vos unités cibler elles-mêmes les défenses ennemies. À ce moment-là, un convoi ennemi avec son commandant va partir d'une base au nord-est de la carte pour se diriger vers une autre au nord-ouest, avant de descendre vers la position de votre premier groupe pour quitter la zone par le sud. Si c'est possible, attaquez le convoi durant son trajet entre les deux bases. Sinon, amenez tous vos groupes vers le bord ouest de la carte, le groupe 1 au sud de la rivière, les escouades 2 et 3 au nord. Lorsque le convoi traverse le pont, prenez-le en tenaille et visez le commandant, qui une fois détruit laissera un artefact. Prenez-le et regagnez la ZA.

Tips : Dès que vous avez l'artefact, lancez les recherches sur l'imagerie thermique. Maintenez une paire d'unités en dehors de la ZA pour avancer l'étude aussi longtemps que le chronomètre vous le permet. ■

Frédéric Dufresne

Heroes of Might and Magic III

Attention, fini l'héroïsme à la petite semaine ! Pour Erathia et la reine Catherine, il va falloir devenir de vrais héros ! Pas facile ? Heureusement que nous sommes là pour guider vos pas hésitants. Ton apprentissage commence à peine, jeune héros...



Heroes of Might and Magic III n'est pas un jeu de stratégie comme les autres, même pour un jeu au tour par tour. C'est pour-quoi, avant de vous lancer dans la campagne, mieux vaut vous familiariser avec cet univers particulier.

Mon père, ce héros...

Comme son nom l'indique, Heroes... repose tout entier sur ces personnages que vous allez pouvoir recruter tout au long de votre aventure. Mais payer 2 500 pièces d'or pour un héros parce que sa tête vous plaît ne vous mènera pas à la victoire ! Avant d'engager qui que ce soit, consultez d'abord le manuel pour trouver ses caractéristiques. Il faut vous poser les questions suivantes : avec quel type de créatures travaille-t-il le mieux, quels sorts pourra-t-il apprendre et correspond-il aux villes que vous avez sous votre contrôle ? Certes, vous n'avez parfois pas le choix, mais certains mauvais cocktails doivent être évités. Par exemple, n'oubliez pas que des créatures du Bien, comme les anges ou les griffons, risquent de voir leur moral pâtir si vous les faites commander par un nécromancien et attaquer aux côtés de vampires ! Vous devez aussi savoir à quelles tâches vous les destinez. Les barbares, par exemple, font des merveilles en attaque, mais sont des magiciens médiocres. Les magiciens, en revanche, sont de remarquables défenseurs, mais risquent de perdre rapidement s'ils sont atta-

qués en rase campagne par une armée bien équipée. En fait, lorsque vous débutez (mais cela reste vrai pendant à peu près tout le mode Campagne), vous avez intérêt à privilégier les héros les plus « équilibrés », comme les clercs, les chevaliers, les hérétiques ou les chevaliers de la mort (Death Knights). Tous ces héros ne possèdent pas d'incompatibilités majeures avec les créatures et peuvent progresser très vite dans leurs compétences secondaires. Il en va différemment dans les scénarios, où un spécialiste bien choisi peut vous mener très vite à la victoire. Au début de la campagne du Bien, privilégiez Sorsha et Valeska, dans celle du Mal, Fiona et Galthram. Faites bien attention aussi aux talents particuliers de chacun, tel le bonus en or (Caitlin) ou la surpuissance dans un sortilège (Solmyr et le « chain lightning » par exemple).

Politique de la ville

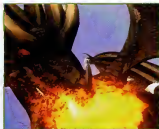
Dans le mode Campagne, vous n'avez pas le choix de la ville que vous dirigerez. Soyez tout de même conscient que les unités que vous y trouverez ne sont pas équivalentes entre elles et que certains héros seront plus ou moins efficaces selon leur environnement urbain. Vous avez, dès que vous vous emparez d'une ville, un choix à faire. Vous pouvez privilégier soit l'économie (amasser le plus d'or possible) soit le recrutement de troupes toujours plus puissantes. Chacune de ces deux options comporte des risques. Si

vous privilégiez l'économie, en construisant capote, château, marché... en priorité et en vous contentant des générateurs de créatures de base, vous allez pouvoir acquérir des créatures faibles mais en quantités astronomiques. En revanche, si vous choisissez d'upgrader immédiatement les « nids », vos créatures seront très puissantes, mais vous risquez de n'en avoir que 3 ou 4 de chaque espèce pour vous défendre contre les hordes que le nécromancien voisin va lancer à l'assaut de votre cité. Ce choix dépend en fait de votre environnement : si le territoire qui vous entoure est riche en ressources et si l'ennemi est loin, ou bloqué par des créatures puissantes, n'hésitez pas à générer des créatures du plus haut niveau. Sinon, contentez-vous de dizaines d'êtres moins impressionnants mais suffisamment nombreux pour repousser les attaques en attendant d'avoir mis la main sur des ressources suffisantes. N'oubliez pas non plus qu'à partir du moment où vous posséderez les sites avancés de production, les créatures de premier niveau pourront être améliorées à faible coût. Attention, choisir une stratégie hybride ne donne généralement pas de bons résultats. Vous pouvez aussi, si certaines de vos villes possèdent de fortes protections naturelles, en dédier certaines à l'économie, pendant que les plus exposées fabriqueront des créatures puissantes. Quel qu'il en soit, vous devez vous décider dès la première semaine ou il sera trop tard.

Sur le champ de bataille

Lorsque vos troupes seront en face de celles de l'adversaire, la personnalité de votre héros va compter énormément. Ses points d'attaque et de défense vont faire la différence, surtout si vos troupes sont à peu près équivalentes à celles de l'ennemi, ce qui est fréquent si votre gestion a été bonne. C'est pourquoi vous devrez privilégier un personnage, votre « Général », en lui permettant d'acquérir le plus d'expérience possible et en lui remettant régulièrement les meilleurs objets et les créatures les plus puissantes. C'est aussi la raison pour laquelle les barbares, pour reprendre cet exemple, ont des créatures relativement faibles, comme les hobgobelins, sous leur contrôle, du moins à la base. Un barbare de haut niveau avec une armée d'archanges et de croisés percerait n'importe quelles défenses !

Ne négligez pas non plus la vitesse de vos héros ni celle de vos unités. L'attaquant reçoit un bonus de dégâts de 5 %. Ne vous risquez pas non plus à attaquer une armée composée de créatures rapides, comme les hauts elfes ou les anges, si la vôtre est composée de créatures lentes, même puissantes et en grand nombre. Vous risquez tout simplement d'avoir perdu avant même que vos soldats ne puissent atteindre leurs ennemis ! N'hésitez pas dans ces cas-là à avoir recours aux sortilèges qui vous permettront d'accélérer vos armées ou de ralentir celles de l'ennemi. Apprenez très vite aussi à jouer avec les commandes « Attente » et « Défense ». Si vous faites attendre vos archers face à une créature relativement lente, elle sera forcée d'avancer et pourra ainsi être frappée avec plus d'efficacité qu'à grande distance. De même, la touche « Défense » est très utile quand vous devez faire face à des créatures rapides : cela réduit les dommages « obli-



gés » que doivent subir vos soldats, face à des harpies par exemple. N'oubliez pas non plus le rôle de la chance et du moral, et essayez de vous arrêter sur un site qui vous en donne avant toute bataille majeure.

Attaquer une ville

Dans ce jeu, tout ou presque se résume à s'emparer des villes de l'adversaire. Évitez d'attaquer une cité puissante si vous n'avez pas d'unités rapides qui pourront très vite franchir les remparts, ou elles seront décimées par les tours de garde. Ne tardez pas à apprendre la balistique, de bonnes catapultes pourront rapidement abattre les tours et leurs archers. Plus tard



dans le jeu, certains sorts, comme la téléportation, vous permettront de faire fi des défenses adverses.

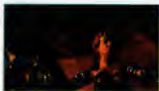
Défendre une ville

Ne tardez jamais à bâtir un fort, à moins que perdre la ville ne vous gêne pas. Les archers des tours seront d'autant plus efficaces que la ville aura une guilde des mages de haut niveau et de nombreux bâtiments. Si vous êtes attaqué à l'improviste, tâchez de construire ou de recruter en urgence des unités résistantes, comme les Dendroïdes ou des Golems de fer. Enfin, utilisez le sort « Slow » sur les unités volantes. Si vous possédez « Blind », lancez-le sur les anges ou les hauts démons.

Un peu de magie

La magie est bien sûr un élément essentiel du jeu. Un guide complet prendrait toutes les pages de cette soluce, je me contenterai donc de vous donner l'essentiel. L'erreur à ne pas commettre est de n'utiliser que les sorts offensifs, comme les éclairs ou les flèches de glace. Les sorts défensifs sont très importants, ils peuvent protéger vos créatures, ou, comme « Blind », mettre hors d'état de nuire les créatures les plus puissantes de l'ennemi pendant que vous vous occupez des autres. Ne tardez pas à améliorer vos guildes des mages, même si au début du jeu cela peut sembler une dépense inutile. La bonne maîtrise de « Destroy Undead » vous permettra de vaincre quasi instantanément le plus puissant des nécromanciens. Ne gaspillez pas





les objets qui augmentent les capacités magiques sur les mauvais magiciens comme les barbares, utilisez-les plutôt pour rendre les autres encore plus puissants. Enfin, utilisez les clerics pour apprendre des sorts à votre autres héros. Et n'oubliez pas : le sort du lapin dans le chapeau ne sert à rien en combat !

1^{re} campagne du Bien : longue vie à notre Reine !

La mort du roi a livré Erathia à la convoitise de ses voisins. Vous devez les chasser de votre fier royaume, avant de pouvoir châtier les coupables. À la fin de chacun de ces trois scénarios, vous pourrez conserver vos héros les plus puissants (mais hélas pas leurs armées !).

Mission 1 : le retour

Attention, dans cette mission vous héros ne pourront pas dépasser le niveau 6. Pour remporter la victoire, vous devez localiser et capturer la ville de Terraneus. Avant de commencer, vous devez choisir entre trois bonus : prenez de préférence les ressources de base, qui vous permettront d'aller plus vite dans l'équipement de votre première ville – un atout non négligeable sur vos adversaires. Vous couleurez le rouge et vous dirigez le chevalier Christian, qui dispose d'une faible armée (d'archers et de lanciers), d'un château et de quatre bateaux. Votre adversaire gris possède déjà quatre villes. Trois se trouvent en surface, en diagonale du sud-ouest au nord-ouest. La quatrième ville, Terraneus, est sous terre, et c'est celle dont vous devez vous emparer. Ajoutez toutes les créatures de la ville à l'armée de Christian, puis embauchez trois héros et transférez leurs «hommes» à Christian également. Recrutez en priorité clerics et chevaliers – ce niveau propose quelques personnages féminins extrêmement puissants. Allez ramasser tous les bonus accessibles et affrontez les ennemis faciles pour gagner de l'expérience. Dès que Christian aura atteint son niveau maximum, retransférez-le dans sa ville et transférez ses armées à un autre héros. Continuez jusqu'à ce que vos quatre personnages principaux aient atteint leur niveau maximum. N'oubliez pas de les faire se rencontrer régulièrement pour qu'ils échangent sorts et objets (en tenant compte de leurs spécialités respectives). Commencez par prendre la ville la plus au sud de votre adversaire et remontez



vers le nord. N'oubliez pas d'augmenter de niveau la guilde de chacune de vos villes afin de permettre à vos héros d'apprendre le plus de sorts possible. Lorsque vous aurez gonflé vos héros à bloc et récolté le plus d'objets possible, en surface comme sous terre, prenez votre héros le plus puissant, équipez-le des meilleures créatures, et envoyez-le prendre Terraneus.

Mission 2 : les anges gardiens

Il s'agit d'une mission de reconquête. Pour gagner, vous devez cette fois-ci prendre toutes les villes, tous les châteaux et vaincre tous les héros de vos ennemis. Vos personnages ne pourront pas dépasser le niveau 12 mais les 6 plus puissants vous accompagneront au niveau suivant. Dans les bonus qui vous sont offerts, choisissez les anges, dont la puissance et la rapidité sont incomparables. Vous commencez avec vos quatre héros au sud-ouest, et devez vous emparer d'une ville au plus tôt. Pas d'hésitation, ramassez tous les objets autour de vous (en les répartissant équitablement entre les personnages) et allez vers le nord où une petite ville vous attend. Pendant que votre plus puissant héros va s'y installer, les autres vont recruter les anges situés au sud, à l'est et à l'ouest, lesquels offrent spontanément

de se joindre à vous. Rassemblez-les en une seule armée et utilisez-les pour prendre les Portails de la Gloire situés aux alentours, ce qui vous permettra de renouveler régulièrement votre stock d'angelots duveteux (un nouvel ange par semaine dans chaque Portail). Gardez ensuite jalousement ces Portails, ainsi que votre ville. Vous serez alors le seul à disposer de créatures du septième niveau. Les villes de vos ennemis sont situées aux quatre coins de la carte. Ne les prenez pas à toute vitesse. Au contraire, gardez-en deux libres et servez-vous de leurs armées pour faire gagner de l'expérience à vos héros. Lorsqu'ils auront atteint leur maximum, attaquez et donnez le coup de grâce au Gris.

Mission 3 : les collines des Griffons

Pour les bonus, n'hésitez pas une seconde et prenez le sac d'or. Équiper des villes et générer des créatures ne sera pas de tout repos dans ce scénario, aussi assurez-vous que l'or ne manquera pas. Vous aurez suffisamment de mal à vous procurer les autres ressources, notamment le métal. Votre mission est de localiser et de faire passer sous votre contrôle les sept Tours à Griffons. Vous débutez la mission piégée dans une nasse triangulaire aux issues bloquées par des chiens de l'Enfer. Le Gris a quatre villes au nord, et le Orange trois villes dans les souterrains. Les Tours dont vous devez vous emparer se trouvent dans un canyon au nord de la carte (en surface bien sûr, le Griffon souterrain restant à inventer...). Ce scénario est nettement plus difficile que les deux précédents car vous allez avoir affaire à sept villes alliées et à des ennemis nettement plus audacieux et agressifs. Commencez par prendre une des villes



grises situées au sud le plus vite possible, avant que l'IA n'ait eu le temps d'améliorer leurs défenses. Ne vous attaquez pas aux villes du nord, trop bien défendues pour le moment. Je vous recommande de vous installer dans la ville grise située à l'est car elle détient la meilleure position stratégique pour vous défendre contre les futures attaques. Construisez-y des défenses solides, et emparez-vous de celle située juste au nord, qui vous donnera une base de repli pas trop loin des Tours. Attention, les villes nordiques sont protégées par des forces embusquées, ne les attaquez qu'en force et avec des héros dont les points d'attaque et de défense sont équitablement répartis. Les Tours de l'est et de l'ouest sont gardées par des garnisons : installez-y vos propres hommes afin d'éviter des allers-retours continuels pour les reprendre à l'ennemi qui s'y précipitera dès que vous aurez le dos tourné. Les trois dernières Tours sont protégées par la une garnison rouge : la tente de leur commandant se trouve au nord-ouest (surface), défendue par un héros gris que vous devrez vaincre. Allez le voir, puis attaquez le héros qui assiège la garnison. Lorsqu'il se sera enfui tout honteux, plantez votre drapeau sur les Tours pour terminer la mission.

1^{re} campagne du Mal : donjons et démons

Mission 1 : un plan démoniaque

Couleur : gris.

Attention, vos héros ne pourront pas dépasser le niveau 12. Vous pourrez retrouver vos huit meilleurs héros dans la troisième mission. Votre but est de retrouver et de tuer la reine des Dragons dorés. Parmi les bonus, choisissez le parchemin, qui se montrera le



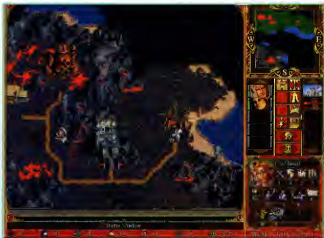
plus efficace contre les dragons. Vous démarrez du sud-est de la carte (en surface). Votre adversaire rouge possède quatre villes au nord-ouest. Le Dragon doré que vous devez tuer se trouve dans les souterrains, qui ne sont accessibles que par une porte située dans le coin nord-est de la carte. L'accès est en protégé par des gardes verts, dont le commandant se trouve dans le coin sud-ouest, dont l'accès est lui-même défendu par des gardes rouges (eh ben !). Heureusement, le commandant rouge est au sud-est de votre bonne (ou plutôt votre

méchante...) ville. Vous devez commencer par réduire l'avantage que ses quatre villes donne à votre adversaire. Au sud-ouest de votre cité, vous trouverez une ville neutre fort mal défendue. Prenez-la dès que possible, et continuez votre progression vers l'ouest, ce qui vous rapprochera du commandant vert. Continuez pendant ce temps à améliorer vos villes et vos unités, de façon à être prêt à vous emparer de la cité rouge située au sud-ouest, ce qui vous mettra à peu près à égalité avec votre adversaire. Vous devez maintenant choisir entre garder vos héros pour la troisième mission (vous pourrez surtout former des Démoniaques et des Hérétiques) ou préférer ceux du scénario suivant, où vous pourrez avoir accès à des Seigneurs et des Sorciers. Si vous vous prenez d'affection pour ceux que vous contrôlez, n'allez pas tout de suite affronter le dragon mais recherchez les objets spéciaux et multipliez les escarmouches afin de les faire arriver à leur niveau maximum. Lorsque ce sera fait, descendez et abattez le Dragon doré. Il est seul mais attaquez-le quand même avec des forces non négligeables, des elfes et autres dragons verts vous barreront la route. Lorsque la malheureuse créature mordra la poussière, vous aurez gagné.

Mission 2 : faire surface.

Couleur : gris.

Mêmes limites, même enjeu : vos héros sont limités au niveau 12, mais les plus puissants pourront vous suivre au niveau suivant. Parmi les bonus offerts, prenez l'Académie qui vous permettra d'augmenter immédia-





tement le niveau des héros que vous recruterez. Pour gagner, il vous suffit d'anéantir votre ennemi et de vous emparer de ses villes. Votre donjon de départ se trouve au sud-est du royaume souterrain. Le Rouge, quant à lui, possède quatre villes en surface. Il y a un grand nombre de portes qui permettent de passer des sous-sols à la surface, mais vous n'avez pas à vous soucier d'une attaque pour l'instant, la porte qui mène à votre souterrain n'étant pas accessible à votre ennemi au début du jeu. Il peut en revanche accéder assez facilement au sud-ouest et au nord-est de votre territoire, dépêchez-vous donc de lui souffler les objets sous le nez. Pour combler votre retard sur le Rouge, essayez de prendre la ville neutre au sud-ouest de la vôtre, puis, en surface, la cité rouge située à l'extrême sud-ouest de la carte. Il vous sera peut-être plus facile de « fabriquer » des héros puissants dans ce scénario, étant donné le nombre important de batailles que vous aurez à mener. Veillez à bien protéger la cité rouge, si vous la prenez : votre ennemi n'aura de cesse de vous la reprendre.

Mission 3 : la chute de Steadwick

Couleur : brun.

C'est maintenant que vous devez choisir entre les deux groupes de héros. Ne prenez ceux du scénario précédent que s'ils sont beaucoup plus puissants que ceux du premier. Si les deux groupes se valent, choisissez ceux de « un plan démoniaque », qui fonctionneront mieux avec les créatures auxquelles vous aurez accès ici. Le temps est une donnée essentielle : vous n'avez

que trois mois pour capturer Steadwick. Vous commencez à la tête de trois villes : un donjon, une cité infernale et un château. Des trois, le château est le moins développé. Toutes trois se trouvent au sud-est de la carte, seul le donjon est sous terre, dans une caverne étroite. Votre adversaire rouge détient quatre villes en surface, dont deux situées au centre de la carte. Steadwick est l'une des deux et se trouve au nord-ouest. Il y a deux villes neutres en surface, respectivement dans les coins sud-ouest et nord-est. Vos cités sont plus avancées que celles de l'ennemi et vos huit héros et leurs armées vous donnent un avantage décisif. Ne perdez donc pas de temps et avancez très vite. Allez à l'ouest pour vous emparer de la ville rouge du sud et de la ville neutre du sud-ouest. Pendant ce temps, développez votre cité infernale le plus vite possible : dans ce jeu, trois mois sont vite passés. Pour arriver jusqu'à Steadwick, vous devrez affronter deux garnisons bien armées, défendues par des créatures de niveau 1 à 5. La ville elle-même est gardée par le gé-

ral Kendal, un chevalier de haut niveau très bien équipé. À moins d'être vous-même d'un héroïsme à toute épreuve, trouver un moyen de le contourner est généralement une bonne idée.

1^{re} campagne neutre : prises de guerre

La guerre est l'âge d'or des mercenaires comme vous ! L'effondrement d'Erathia face à ses ennemis vous offre l'opportunité de vous emparer de riches terres à l'ouest du royaume, pour l'instant épargné par l'assaut des forces Nighon.

Comme précédemment, vous pourrez retrouver les héros d'une de vos deux premières campagnes dans le dernier scénario.

Mission 1 : frontières

Couleur : bleue.

Pour gagner, vous devez vous emparer de toutes les mines. Là encore, vos héros seront limités au niveau 12 mais vous retrouverez les huit meilleurs plus tard, sans leurs armées toutefois. En guise de bonus, vous avez le choix entre trois héros de départ possibles. Une sorcière aux pouvoirs de guérison importants, un maître des animaux particulièrement efficace avec les libellules ou un héros de forteresse. Aucun d'entre eux ne vous donnant vraiment un avantage décisif, votre choix est une pure question de goût. Vous commencez avec deux forteresses au nord-ouest de la carte, un territoire non négligeable sous votre contrôle. Votre adversaire rouge possède quatre villes au sud-est est déjà puissant et a un chemin complètement dégagé vers vous. Vous devriez prendre la garnison située au sud de votre position et lui fournir de puissants défenseurs afin d'éviter un assaut massif trop tôt dans le jeu. Au minimum, une garnison bien fournie affaiblira suffisamment l'envahisseur pour qu'il ne puisse prendre aisément vos villes. Engagez deux héros supplémentaires, dont l'un, de préférence, aura déjà des Gnolls sous son commandement. En s'éloignant de la ville, 20 Gnolls supplémentaires le rejoindront et il pourra en trouver d'autres sur le chemin de la garnison. Celle-ci n'est défendue que par 12 arbalétriers et 10 lanciers. Armez-vous en conséquence et placez-y ensuite votre propre





armée. Une fois cette garnison entre vos mains, vous aurez tout le temps nécessaire pour consolider vos positions, les autres accès à votre territoire étant bloqués. Ne franchissez pas la tour de garde avant un bon moment : tant qu'elle n'est pas à vous, le Rouge ne pourra pas y passer. Un autre accès est possible par les tourbillons situés au nord-ouest et au sud-est, mais vous possédez le seul bateau de la carte ! Préparez donc minutieusement votre assaut contre l'ennemi, et passez par le tourbillon pour atteindre son territoire. N'espérez pas pouvoir vous emparer de toutes les mines sans avoir préalablement vaincu votre adversaire. Autrement, vous perdriez votre temps à reprendre celles qu'il vient de récupérer et ainsi de suite ! Augmentez le plus possible la puissance de vos héros : ce sont ceux de ce niveau qui seront les plus efficaces dans la dernière mission, dont le terrain marécageux ressemblera à celui-ci (les héros de forteresses se déplacent plus vite dans les marais). Recrutez en priorité des sorcières et des maîtres des animaux, qui seront plus à l'aise avec les créatures du dernier niveau.

Mission 2 : ruée vers l'or Couleur : mauve.

Cette fois-ci, pour gagner, il va vous falloir accumuler 200 000 pièces d'or ! Dans les bonus, pas d'hésitation, prenez le bête-moth, d'autres vous seront accessibles assez facilement très vite et il vous sera très utile dans les débuts. Vous commencez avec deux villes à la surface et à l'ouest. Vous avez déjà aussi sous votre contrôle une

caserne de gobelins et une tour d'orcs. Le Rouge possède une ville sur la rive nord-est d'une bande de terrain située à l'ouest et trois autres sur les terres de l'est. Les trois îlots sont reliés par des tunnels souterrains. Le seul chantier naval de la carte se trouve sur la rive sud-est des terres de l'ouest. Avec les casernes de gobelins qui vous entourent, mettez vite sur pied une grosse armée pour vous emparer dès que possible de la ville rouge à proximité de la vôtre. Le Rouge va se servir ensuite des tunnels, qui lui sont très faciles d'accès, pour vous harceler. Gardez donc solidement les portes souterraines de l'ouest. Si vous parvenez à remplir ces deux objectifs, vous aurez déjà fait un grand pas vers la victoire. Prenez les terres de l'est une par une, mais vaincre votre adversaire n'est pas suffisant pour gagner. Si vous voulez conserver vos héros pour plus tard, faites bien attention à garder votre trésor au-dessous de la barre fatidique des 200 000, afin de pouvoir leur faire visiter tous les lieux qui accroîtront leurs pouvoirs.

Mission 3 : cupidité

Couleur : mauve ou bleue.

Votre couleur est déterminée par les héros que vous choisissez de retrouver. Comme je vous le disais plus haut, préférez ceux de « Frontières » (bleu) à moins que ceux de « Ruée vers l'or » ne soient beaucoup plus puissants. Le Bleu se trouve dans le nord-ouest, le Mauve dans le sud-ouest et le Rouge au milieu. Chacun possède trois villes mais le Rouge est avantagé car il a déjà les « nids » de ses créatures. En



revanche, le camp neutre est bien protégé des assauts du Rouge par ses garnisons. Emparez-vous des sites de production de créatures situés près de vous pour combler l'avantage du Rouge. Prenez aussi les chantiers navals que vous trouverez non loin de votre territoire (à l'ouest pour le bleu, à l'est pour le mauve). Mettez sur pied une armée puissante et passez par le tourbillon pour vous retrouver à côté de la principale ville rouge, dont vous vous emparerez (du moins si vous êtes assez puissant). Avec les ressources de cette cité entre vos mains, le Rouge devrait tomber très vite. Augmentez ensuite votre armée et allez vous occuper de votre second adversaire.

2^e campagne du Bien : libération

La reine a pu reprendre de solides positions dans Erathia mais le pays est en ruine. Notre première mission sera de libérer notre capitale, Steadwick, avant de bouter les envahisseurs hors du royaume enchanté. Lorsque vous vous occuperez de la libération de Steadwick, essayez de vous emparer du Badge of Courage, que vous pourrez emmener dans les scénarios suivants. Par la suite, certains objets vous permettront de payer votre passage aux frontières.

Mission 1 : la libération de Steadwick Couleur : rouge.

Pour gagner, vous devez vous emparer de Steadwick mais aussi accomplir la quête que vous confiera le prophète (Seer). Trouver la Ladybird of Luck n'est pas obligatoire pour finir la mission, mais la suite de la campagne sera extrêmement difficile sans le Badge of



Courage qui sera votre récompense. Parmi les bonus offerts, n'hésitez pas et prenez les archanges qui vous aideront à vous emparer très tôt des positions ennemies. Les aïtans sont également très puissants mais ils resteront isolés dans votre armée, alors que vous pourrez entraîner de nouveaux archanges dans votre château. Votre position de départ (une tour et un château dans le sud-ouest) est très isolée et le Portal of Glory vous est inaccessible pour l'instant. Le Gris contrôle deux villes en surface et trois autres dans les souterrains. Steadwick, votre but, se trouve dans les terrains inhospitaliers au nord d'un lac situé au centre de la carte. La cité est protégée par une chaîne de montagnes et n'est accessible que par un souterrain, dans le tunnel ouest des catacombes. Le Portal auquel vous ne pouvez pas accéder vous donne néanmoins un bonus pour l'entraînement des anges dans vos châteaux. Commencez donc par améliorer le château (pour atteindre la production d'archanges). En même temps, utilisez les archanges que vous possédez déjà pour prendre la ville grise du sud-ouest. Faites un détour par l'est en chemin, vous y trouverez des bonus intéressants. Une fois le château ennemi entre vos mains, laissez-y les archanges (il devrait être attaqué très vite) et consolidez vos positions avant d'essayer de vous étendre davantage. N'essayez pas de réduire le Gris à néant : reprendre Steadwick est suffisant pour gagner. Pendant que vous construisez vos villes, équipez votre général et faites-lui gagner autant d'expérience que possible. Dans les choix de techniques qui vous sont offerts, privilégiez le pathfinding et la logistique. Si il ou elle est capable de passer les défenses ennemies sans devoir prendre toutes les villes sur son

chemin, c'est toujours cela de gagné ! Renforcez son armée des créatures les plus rapides – hallebardiers, arbalétriers et croisés – ne seraient que de la chair à canon face aux défenseurs de Steadwick. La porte souterraine qui mène à Steadwick est gardée par des Dragons noirs. Amenez vos armées à la porte du nord-ouest et, une fois en bas, évitez au maximum de combattre les héros ennemis, qui affaibliraient trop vos rangs. Sauvegardez souvent pour éviter les mauvaises surprises. Sortez, et attaquez Steadwick. Pendant cette opération, utilisez un autre héros pour aller délivrer le général Kendal de la prison située dans le coin nord-ouest de la carte de surface. Amenez ensuite la Ladybird au devin dans sa hutte à l'ouest de votre premier château. Il vous récompensera du Badge of Courage, que vous pourrez garder avec vous pour la suite. Si vous n'y arrivez pas, tâchez, dans « Affaires de neutralité » de mettre la main sur le pendentif de la vie (Pendant of Life), qui vous suivra également.

Mission 2 : pacte avec le Diable

Couleur : rouge.

Encore une mission de reconquête. Cette fois, c'est la ville de Kleesive qui doit tomber entre vos mains. Ici, essayez de trouver le Charm of Mana ou le télescope (Spyglass). Choisissez comme bonus le sortilège que vous préférez : comme votre héros vous est donné au hasard, impossible de savoir avec lequel il sera le plus efficace ! Vous détenez trois villes à l'ouest de la carte. Deux sont des châteaux, placés au sud-ouest, la troisième un rempart, isolé des autres par une chaîne de montagnes. Le Gris possède cinq villes dans la zone volcanique à l'est. Kleesive se trouve sur le bord

est de la carte. Si vous détenez le Badge of Courage, franchissez la passe gardée par les Bleus pour récupérer le Charm of Mana. Si vous avez choisi un ordre différent et que vous détenez le Pendant of Life, allez voir les gardes verts et prenez le Spyglass. Il ne vous est pas possible de vous servir d'une de vos villes pour défendre toutes les autres, du fait de la séparation opérée par la chaîne de montagnes. Développez donc simultanément le rempart du nord et l'un des châteaux du sud, en vous concentrant sur la défense du rempart, pendant que vos villes du sud produiront des unités offensives pour vos héros. Pour affaiblir votre adversaire avant d'attaquer Kleesive, prenez la cité infernale située à l'ouest de votre château du nord avant d'attaquer celle du coin sud-ouest. De cette manière, tout le bord sud de la carte vous appartiendra, avec toutes ses ressources. Vous êtes maintenant prêt à mettre sur pied une armée de taille à prendre Kleesive. N'oubliez pas qu'en plus de ses armées, Kleesive est défendue par un Hérétique de très haut niveau (son niveau exact dépend du temps que vous mettez à attaquer). Soyez donc sûr de votre coup avant de passer à l'offensive – une petite sauvegarde ne serait pas de trop !

Mission 3 : affaires de neutralité.

Couleur : rouge.

Dans cette mission, vous pourrez mettre la main sur le Pendant of Life ou le Speculum, qui vous suivront par la suite (tout dépend de ce que vous avez trouvé précédemment). Tous les bonus qui vous sont offerts sont intéressants mais le mieux est sans doute de viser le long terme et de choisir l'Expertise en Logistique. Vous possédez trois villes dans le nord-est. Pour gagner, vous devrez anéantir deux ennemis, le Bleu et le Mauve, qui détiennent chacun trois villes dans la zone marécageuse du sud-ouest. La bonne nouvelle, c'est que leur proximité géographique va les amener à se battre entre eux d'abord, ce qui les affaiblira suffisamment pour rendre votre tâche plus facile. Pour franchir la zone gardée par les gardes bleus, vous devrez leur montrer le Badge of Courage, que vous devriez avoir acquis lors de la libération de Steadwick. Le Pendant of Life est juste après leur position. Les gardes rouges, eux, vont demanderont le Charm of Mana



et protègent le Spyglass. Commencez par laisser vos ennemis s'entretenir tranquillement, ils ne pourront franchir les garnisons qui bordent votre territoire (et vous empêchent aussi de sortir...). Améliorez les châteaux en premier: les constructions y coûtent moins cher que dans la tour, et votre petit territoire ne croule pas sous les ressources. Lorsque vous serez prêt à sortir, votre direction dépend de l'objet que vous possédez. Si vous voulez aller chercher le Spyglass, allez au sud, abattez la garnison et prenez la ville mauve qui se trouve sur votre chemin. Sinon, pour prendre le Pendard de Life, allez au nord et emparez-vous de la ville bleue située à l'ouest (elle peut avoir changé de mains si vous avez attendu très longtemps). Consolidez votre position et avancez petit à petit jusqu'à élimination totale de vos adversaires.

Mission 4 : tunnels et troglodytes

Couleur : rouge.

Encore une mission d'extermination totale de vos ennemis. Choisissez comme bonus la guilde de niveau III. La navigation pourrait sembler intéressante – cette carte comporte beaucoup d'étendues d'eau – mais de longues traversées sont une perte de temps. Votre situation de départ est loin d'être facile. Vous détenez trois villes étalées le long du bord ouest de la carte, chacune à proximité d'une porte souterraine. Comme votre adversaire orange ne possède pas moins de cinq villes dans les profondeurs, vous pouvez vous attendre à être très vite attaqué du dessous. En fait, concéder une de vos cités au début du jeu est un bon choix stratégique si cela vous permet de prendre et de conserver l'une des cités souterraines. Équipez vos cités de façon à pouvoir conquérir la ville orange située au nord-ouest de la zone souterraine. Consolidez-la bien, renouvelez vos armées et attaquez sa voisine de l'est. Si le Orange envoie une armée à la surface, défendez bec et ongles vos deux cités les plus au nord, celle du sud peut être perdue sans trop de dommages. Votre premier but doit être en fait de garder sous votre contrôle le nord des deux niveaux. Utilisez les objets que vous avez gardés de vos missions précédentes pour franchir les campements des gardes et allez faire main basse sur les très puissants objets qu'ils défendent. Une fois que vos cités seront bien défendues, mettez sur pied une nouvelle armée et commencez à conquérir le souterrain en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Ne passez pas d'une conquête à une autre mais prenez bien le temps de bâtir de solides défenses dans chaque ville avant de passer à la suivante. Une fois que vous tiendrez toutes les cités souterraines, ressortez à proximité de la ville du sud que vous aviez concédée à



l'adversaire et terminez le jeu en la reprenant par surprise.

2^e campagne du Mal : longue vie au roi !

La guerre en Erathia ne fait pas que des malheureux ! Pour le royaume de Deyia, c'est même une opportunité inespérée de renforcer les rangs de ses armées de morts vivants. Comme dans la campagne précédente, certains objets-clés pourront voyager d'un niveau à l'autre.

Mission 1 : le cœur du griffon

Couleur : mauve.

Objectif un peu différent cette fois-ci : vous devez amener le Spirit of Oppression à Stonecastle, et vous n'avez que trois mois pour y réussir. Cet objet est en fait la récompense que vous remettra un devin si vous accomplissez la quête qu'il vous confie. Dans les bonus, choisissez le parchemin, qui vous sera très utile, votre ville de départ étant une nécropole. Située dans le nord-est, elle est entourée de garnisons sous le contrôle des Rouges. Stonecastle est au sud-ouest. Allez voir le devin qui vit au sud de votre cité, puis celui qui se trouve à l'ouest. Allez ensuite dans le coin sud-ouest du niveau souterrain (vous suivez ?), qui vous donnera le Pendard de Dispassion. Revenez ensuite au sud de votre nécropole de départ et apportez-le au premier devin, qui vous remettra enfin le Spirit. Pendant qu'un de vos héros mène toutes ces quêtes, d'autres devront se charger de s'emparer de Stonecastle. Construi-

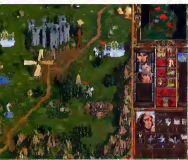


sez des armées aux forces très hétéroclites mais puissantes. Franchissez les garnisons, puis allez vous promener devant Stonecastle. Normalement, l'A.A. devrait venir vous attaquer. Recommencez l'opération plusieurs fois, tout en gardant une puissante armée en réserve. Lorsque la ville sera suffisamment affaiblie, lancez vos réserves à l'attaque et emparez-vous-en. Vous n'aurez plus qu'à vous dépêcher d'y porter le talisman avant que la limite de temps ne soit écoulée. La meilleure méthode est sans doute de faire diriger votre armée par le héros qui porte le talisman – du moins s'il est suffisamment puissant !

Mission 2 : le temps de la récolte

Couleur : mauve.

Cette fois-ci vous allez devoir, toujours dans la limite de trois mois, recruter au moins 2500 squelettes ! Parmi les bonus, tous utiles, prenez le Vampire's Cowl. Les autres peuvent être fabriqués, mais cet objet ne se trouve nulle part sur la carte. Vous démarrez dans un coin isolé du nord-est, à la tête de la seule nécropole de la carte mais le territoire que vous contrôlez est extrêmement réduit. L'alliance des Bleus et des Rouges possède trois villes sur les terres de l'ouest mais ne dispose d'aucun accès à votre territoire. 2500 squelettes ne sont pas faciles à acquérir en trois mois. Construisez une tombe immédiatement (Unearthed Grave), puis un château, les autres générateurs de créatures et enfin le Skeleton Transformer. Dès que possible, prenez un bateau pour vous rendre sur le continent et emparez-vous de la ville bleue située au centre de la carte. Attention à ne pas laisser vos ennemis s'emparer du bateau, qui est l'unique



façon pour eux d'attaquer votre nécropole. En les empêchant d'aborder, vous pouvez concentrer toutes vos forces sur le continent et ne laisser que peu de défense dans votre cité des morts, tout entière dédiée à la fabrication de squelettes! Améliorez les villes que vous prenez et utilisez vos héros pour ramener des créatures dans la nécropole afin de les transformer en squelettes le plus vite possible. Votre héros dont les pouvoirs de nécromancie sont les plus importants devra être votre général, cela vous permettra de ramasser plus de squelettes sur les champs de bataille. Laissez le plus possible les squelettes acquis dans des garnisons afin de ne pas les perdre bêtement pendant une bataille. N'oubliez pas non plus de vous emparer du Collar of Conjurung avant la fin, il se trouve derrière les gardes bleus, au milieu du bord ouest de la carte. Le Spylglass, lui, est gardé par les Verts, dans le coin nord-ouest.

Mission 3 : châtiments corporels

Couleur : mauve.

Dans cette mission, pour remporter la victoire, vous devez éliminer Mot, un Chevalier de la Mort (Death Knight). Dans les bonus, choisissez les zombies. Aussi faibles soient-ils, ils vous seront d'une aide précieuse dans les débuts de la mission. Vos villes se trouvent au nord-est et au centre de la carte de surface. Les Rouges ont trois villes et plusieurs garnisons, donc rappelez-vous que vous serez le seul dont elles entraveront les mouvements! Mot se trouve dans le coin sud-est de la carte. Votre ville du centre est en vilaine posture, prise en tenaille par deux cités rouges. Heureusement, il leur faudra un certain temps pour vous atteindre, ce qui va vous permettre de renforcer votre position. Essayez aussi de vous emparer des garnisons pour les retourner à votre avantage. Dès que vous vous sentirez assez fort, attaquez la ville rouge située à l'extrême sud-ouest: la prendre vous permettra non seulement de contrôler la moitié de la carte, mais en plus

vous donnera le point de départ de votre future attaque contre Mot. Avant de lancer l'assaut final, allez chercher l'objet auquel vous pouvez prétendre (toujours selon celui que vous avez récupéré précédemment). Le Speculum se trouve dans le niveau souterrain, derrière les gardes rouges. La seule manière d'accéder au sous-sol est de passer par le tourbillon dans le coin nord-est. Le Pendant of Death, lui, se trouve en surface derrière les gardes bleus au milieu du bord est. Pour vous attaquer à Mot, il vous faudra un général puissant, ne prenez pas ce Chevalier à la légère!

Mission 4 : du jour à la nuit

Couleur : mauve.

Cette fois, pas de quartier : pour remporter la victoire, il faut envoyer tous vos ennemis au royaume des ombres et ne leur laisser aucune ville où se retrancher. Comme bonus, prenez les dragons fantômes (Ghost Dragons), d'une puissance presque sans égal. Vous possédez au début trois villes alignées sur la bordure nord de la carte. Les trois passes qui mènent dans votre territoire vous sont bloquées par des garnisons rouges. Tout le reste est entre les mains du Rouge, avec cinq villes éparpillées sur toute la carte, toutes dissimulées par le brouillard de guerre. En revanche, le niveau souterrain permet des déplacements faciles. Avec vos dragons, vous allez pouvoir attaquer le premier. Attaquez la garnison la plus à l'ouest, et emparez-vous de la ville du sud qui n'est pas défendue. Équipez un second héros et fournissez-lui une armée suffisante pour s'emparer des autres garnisons. Placez-y des créatures pour rendre votre territoire difficile d'accès. Renforcez vos deux villes, équipez une armée solide sur le bord ouest et descendez vers le sud prendre la ville qui s'y trouve. De là, allez prendre l'objet qui vous revient. Une fois en possession de ce terrible artefact, vous devriez pouvoir repousser le Rouge vers le sud-est et, de là, remporter une victoire définitive (ou presque!).

3^e campagne du Bien : le chant du père

La reconquête d'Erathia est maintenant à votre portée si vous parvenez à repousser les nécromanciens de Deyja jusque dans leurs terres désolées. Hélas, avec le roi défunt à la tête de leurs armées, les serviteurs du Mal n'ont pas dit leur dernier mot!

Mission 1 : s'assurer un passage sûr

Si vous l'emportez, le nécromancien Nimbus et vos sept meilleurs héros vous suivront dans le prochain scénario. La victoire est à vous si Nimbus attent Highcastle avec la Statesman's Medal. La carte étant petite, prenez l'or plutôt que les bonus qui vous feraient aller plus vite. Il n'y a hélas pas beaucoup d'occasions pour vos héros de

gagner de l'expérience. N'essayez pas de répartir le peu qui vous est offert entre tous vos personnages, concentrez-vous plutôt sur le développement d'un général puissant. Embachez quand même les autres, ce qui vous évitera d'avoir à le faire dans la prochaine mission. Vous commencez la mission dans Highcastle, qui se trouve au sud-ouest. Nimbus est derrière trois tours de garde situées au nord-est. Au centre, entre vous et votre but, deux cités mauves. Les commandants des tours de garde, qui pourront leur ordonner de vous laisser passer, sont dans les coins nord-ouest, nord-est et sud-est de la carte. Dès le premier jour, confiez à votre héros le plus puissant toutes les créatures possibles et attaquez la ville mauve la plus au sud. Elle devrait tomber entre vos mains. Construisez immédiatement le repaire de créatures les plus puissantes à votre disposition et attaquez immédiatement l'autre cité (ou un héros ennemi si l'un d'entre eux se rapproche de vous). Ensuite, défendez-vous coûte que coûte suivant la stratégie suivante : utilisez tout votre or pour engager un héros, prenez-lui ses créatures puis renvoyez-le et recommencez l'opération jusqu'à ce que vous ayez assez de défenseurs pour votre ville. En suivant cette stratégie, le joueur mauve devrait disparaître dès la deuxième semaine. Allez délivrer Nimbus mais ne l'envoyez pas à Highcastle avant d'avoir épuisé toutes les possibilités de la carte pour vos sept héros.

Mission 2 : un front uni

Couleur : rouge.

De façon très classique, vous devez éliminer tous vos ennemis et vous emparer de toutes les villes. Vous pourrez emmener vos six héros les plus puissants dans la dernière mission, au service de la reine Catherine. Choisissez les hauts elfes : ils sont un peu moins puissants que les griffons mais leurs attaques doubles les rendent vraiment très intéressants. Vos quatre villes de départ sont disposées en demi-cercle du sud à l'est. Votre adversaire, de couleur mauve, se terre au nord-ouest. Une ville neutre se trouve près de lui, protégée par une garnison bleue. Leur commandant se trouve au sud-est. L'ennemi est en outre défendu par plu-





sieurs garnisons et un générateur d'ombres. Ses défenses sont considérables, tandis que les vôtres laissent quelque peu à désirer. Pour les renforcer, vous devez parvenir à prendre (et surtout à garder !) sa garnison centrale et l'une de celles situées sur le bord de la carte. Défendez ensuite la passe qui se trouve près des garnisons et servez-vous de ces dernières pour passer à l'attaque. Placez des éclaireurs à proximité afin de voir les cités ennemies et de les attaquer dès qu'il commettra l'imprudence de les dégarnir. Pendant ce temps, envoyez un héros voir le commandant bleu afin de pouvoir vous emparer de la ville neutre, très facile à défendre ensuite. De là, emparez-vous d'une des villes mauves. Si vous n'avez perdu aucune des vôtres, votre victoire paraît assurée. Avant de porter le coup de grâce à votre ennemi, videz la carte de son contenu afin d'avoir les héros les plus puissants possible pour l'assaut final.

Mission 3 : au nom du roi !

Couleur : rouge.

Attention, pour remporter la victoire, il ne suffira pas de vaincre vos ennemis : Lord Haart et la belle reine Catherine doivent absolument survivre ou tout est perdu ! Choisissez bien votre bonus. Le Spellbinder's Hat est a priori le plus intéressant mais tout dépend de la spécialité des héros que vous avez à vos côtés. Attention, votre ennemi, du fait du niveau de difficulté, dispose d'un bonus en production de ressources. Ne lui cédez jamais trop de terrain ou il deviendra tellement riche que vous n'aurez plus aucune chance de l'arrêter. Tâchez de le garder dans son territoire dès le début du

jeu. Vos trois villes sont dans les coins nord-ouest, sud-ouest et sud-est de la carte. Le méchant, lui, a deux villes dans le nord-est, protégées par un anneau de montagnes. Il dispose en outre d'accès faciles au sous-sol dont il va s'emparer des trésors sans attendre. Heureusement, aucune des portes souterraines ne lui donne accès à votre territoire. Les chemins qui vous relient, gardés par les garnisons de l'ennemi au sud et à l'ouest, sont très étroits. Il vous faut tourner cela à votre avantage. Utilisez vos héros pour vous emparer de tout ce qui se trouve sur votre partie de la carte, puis maintenez l'affreux derrière ses défenses tout en mettant sur pied des armées immenses de votre côté. Lorsque vous vous sentirez prêt, commencez à le repousser toujours plus à l'est et ne cessez de le harceler que lorsque vous aurez gagné. Quand un message vous proposera de sauvegarder, répondez « oui » pour jouer ensuite la campagne secrète.

Campagne secrète : les graines de la discorde

Si vous avez bien sauvegardé après la victoire finale des armées de Catherine, chargez votre sauvegarde. Vous devriez alors voir une septième campagne s'afficher sur l'écran. Dans cette nouvelle histoire, un dénommé Faruk Welmin veut obtenir l'indépendance de sa terre, un territoire disputé entre Erathia et Alvee.

Mission 1 : le Graal

Couleur :

Choisissez de préférence les Pégases qui vous donneront un avantage non négligeable. Vous n'avez que deux mois pour mettre à jour le Graal. Vous commencez

avec un rempart et trois héros. Commencez à améliorer votre ville mais ne dépensez pas d'argent en défense, elle ne sera jamais attaquée ! Mettez-y quand même un château, qui vous permettra d'obtenir plus de ressources. Faites des sauvegardes fréquentes, vous serez victime de beaucoup d'attaques surprises, parfois par des forces importantes. Ne laissez donc jamais un héros se promener sans une armée raisonnable. Pour trouver le Graal, allez voir les obélisques, mais si vous voyez que le temps passe, lisez ceci : il se trouve dans le marais circulaire au nord de l'île, entre les deux Anges. J'ai rien dit !

Mission 2 : le retour

Couleur : rouge.

Ryland doit atteindre la ville de Welmin avec le Graal et y établir sa résidence. Dans l'écran bonus, prenez les Dendroïdes. Ryland part du nord-ouest et possède déjà le Graal. Welmin est dans le coin sud-est de la carte et ne peut pas construire de nids à créatures. Le plus difficile sera de dépasser les cités rouges. Heureusement, certaines des créatures qu'il rencontrera en chemin offriront de se joindre à lui, notamment les Swordsmen (ne les confondez pas avec les Croisés, qui, eux, vous attaqueront). Si aucun message ne vient vous encourager, évitez les rencontres au maximum, ou sauvegardez systématiquement avant. Faites gagner de l'expérience à votre héros et apprenez la diplomatie si vous avez l'occasion. À Welmin, puisque les « nids » ne sont pas accessibles, engagez des héros et renvoyez-les ensuite, en gardant leurs armées. Une fois que vous aurez épuisé votre or, sortez de la ville et allez à la rencontre de Ryland. Si vous faites la jonction, le chemin de retour ne sera qu'une formalité.

Mission 3 : l'indépendance

Couleur :

Pour libérer votre peuple, vous devez parvenir à construire un capitol à Welmin. Prenez le bonus de bois (la carte est très pauvre). Vous êtes en plein milieu de la carte, à Welmin. Les bleus sont au nord-est et les Rouges au sud-ouest. Construisez tout de suite un marché pour pallier les vols dont vous allez être victime. Ne tardez pas non plus à vous équiper d'un Puits mystique (Mystic Pond) ou vous serez très vite bloqué. Ne stockez pas le bois pour vous le faire voler, achetez-le ou prenez-le sur la carte juste avant de l'utiliser. Vous pouvez aussi essayer de vous emparer des villes neutres situées au nord-ouest et au sud-est. N'y construisez rien (sauf des marchés) mais prenez l'or qu'elles vous offrent. Quand vous pourrez bâtir votre capitol, cliquez dessus et c'est gagné ! ■

Rémy Goavec

X-Wing Alliance

Quel cachottier ce Lucas quand même ! Quinze ans que *Le Retour du Jedi* est sorti, et c'est seulement maintenant qu'on découvre le rôle de la famille Azzameen dans la victoire rebelle. Heureusement, nous sommes là pour leur rendre justice !



PROLOGUE : AFFAIRES DE FAMILLE

Mission 1 : opérations de transport

Rien à signaler. Suivez bien les instructions de vos frères et sœurs et entraînez-vous à ralentir, accélérer, vous arrimer et larguer les objets. Les débutants vont pouvoir aussi s'habituer à inspecter les vaisseaux en s'en rapprochant.

Mission 2 : armes

Attention à un bug qui risque de faire partir le Sabra avant l'accomplissement des objectifs de la mission. Les chasseurs Razor ne sont pas bien dangereux, profitez-en pour vous habituer à jongler avec la puissance des armes et des boucliers.

Mission 3 : récupérer les données

Le plus simple est sans doute de détruire le cargo qui vous attaque plutôt que de le repousser. Il vaut mieux toutefois abattre le Razor avant de vous en occuper. Habituez-vous à utiliser la tourelle en mode

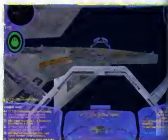
défensif, c'est la grande nouveauté du jeu. Attention au bug qui annonce « objectifs atteints » à 97 % de cargos inspectés : vous devez quand même arriver à 100 % pour gagner (je me suis fait avoir).

Mission 4 : revanche sur les Viraxo

Commencez par éliminer les chasseurs (4) puis occupez-vous du cas de l'Enkidu et de son escorte (6 chasseurs). Ne vous jetez pas droit sur l'Enkidu : il est très peu manœuvrable mais ses turbo lasers sont puissants. Vous pouvez laisser le tir au droide pendant que vous vous chargez des manœuvres d'esquive. Détruisez ensuite quelques cargos supplémentaires et finissez les chasseurs. N'oubliez surtout pas de détruire le Venix ou la mission est plantée.

Mission 5 : contrebande de Bacta

Les pirates vont vous trahir, ciblez donc tout de suite un de leurs chasseurs, c'est toujours ça de gagné. Tirez dessus dès que la trahison est effective (pas avant ou la mission est per-



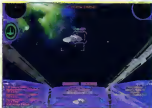
due). Quand vous l'aurez abattu, occupez-vous sans attendre de démolir le tireur fou, qui est la seule véritable menace.

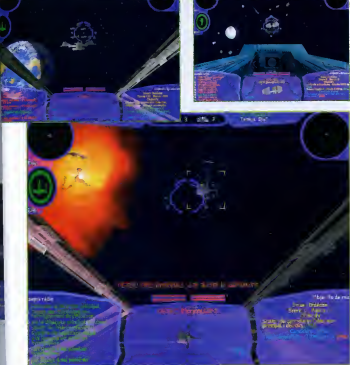
Mission 6 : rencontre avec les Rebelles

Restez à l'écart du destroyer et concentrez-vous sur l'obtention de votre quota de 66 %. Attention aux chasseurs TIE qui vont vous tomber dessus mais commencez par éliminer les bombardiers pour protéger les autres vaisseaux : si vous êtes assez rapide de la gâchette, cette mission devrait être vite réglée. Quand vous aurez atteint les 66 %, partez sans demander votre reste.

Mission 7 : échapper aux Impériaux

Dans cette mission, il vous faudra éviter le combat au maximum. L'objet que vous transportez serait détruit au premier impact de missile et vous auriez tout à recommencer.





cer. Ne vous occupez pas du Sabra, il se débrouille très bien comme vous. À la maison, laissez Aeron se charger des Impériaux et des Viraxo. Mettez les tourelles en mode défensif et attendez de pouvoir vous enfuir.

Entraînement 1

Avant de vous confier un appareil, les Rebelles ont besoin de tester vos capacités de pilote. Vous devez faire un choix : rapidité ou gros score. En faisant sauter la station (3 missiles), vous détruisez tous les containers en un temps record. Cette tactique permet de réduire le risque de voir le convoi vous échapper dans la troisième partie mais réduit votre score final – et donc la possibilité d'obtenir des médailles. Foncez vers la balise sans vous préoccuper des Gunboats (ils ne rapportent presque rien) et passez à la zone 2. Il y a 36 manières d'abattre le croiseur Carrack, je vous donne juste ma préférée (la plus rapide) : ciblez-le puis montez afin que son symbole soit vers le bas du radar (aux 2/3 de l'écran). Avancez jusqu'à ce qu'il soit à 4 km de distance, puis piquez vers lui et attaquez-le au laser (des missiles auraient s'écraser sur la station). Les plus chevronnés d'entre vous (genre « j'ai fini WWII Fighter en deux jours » !) pourront récolter du bonus en détruisant les défenseurs de la base et même le chantier de réparation. Pour tous les autres, je recommande d'ignorer les appels à l'aide

du chef et de retourner au croiseur Défiante pour réarmer.

La troisième mission n'est pas aussi facile qu'elle en a l'air. Les transports de troupes peuvent faire sauter les boucliers de votre vieux sabot de Y-Wing en deux ou trois tirs et votre leader est un gros nul, incapable de vous couvrir ! Dérivez l'énergie des lasers vers les moteurs, réglez vos missiles en tir double, ciblez un transport avec la touche « T », tirez, recommencez l'opération sans vous préoccuper des dommages. Vos missiles épuisés, foncez vers la balise et partez réarmer. Vous devriez avoir déjà détruit 17 % des vaisseaux. Le second passage vous

permettra de finir les autres. N'essayez pas, à moins de vous sentir très sûr de vous, de grappiller quelques points en vous en prenant à Omicron, vous finirez dans la navette de secours ! Foncez plutôt sur la balise, en dérivant l'énergie de vos lasers sur les moteurs (vous pouvez en faire autant avec les boucliers si besoin est) et passez en hyperspace. Mission accomplie !

Entraînement 2 : capacités de combat

Rapprochez-vous immédiatement de la plate-forme spatiale. Non seulement cela vous permettra de gagner des bonus en l'inspectant mais en plus, cela désorientera les TIE qui auront du mal à riposter. Débarassez-vous ensuite des bombardiers puis occupez-vous du Marut en couplant vos missiles. Les chasseurs TIE restants ne seront qu'une formalité après ça.

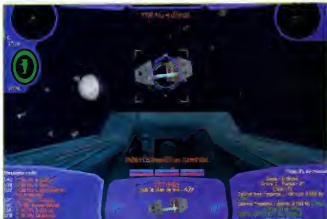
BATAILLE 1 : DÉGAGER LA VOIE

Mission 1 : attaque de convoi

Votre première véritable mission consiste à attaquer un convoi impérial mal défendu avant qu'il n'atteigne Hoth. Ignorez les ordres de votre leader – inspecter tout le monde prend trop de temps. Attachez plutôt le 43-1, qui sinon s'enfuira le premier, puis éliminez les chasseurs. Ordonnez ensuite à vos équipiers de lancer une attaque sur le STRKC, ou il vous filera sous le nez.

Mission 2 : au secours d'oncle Antan

Emon a découvert l'endroit où les Viraxo retiennent l'oncle Antan. Vous allez devoir l'aider. Une fois devant la base Viraxo, mettez vos tourelles en position défensive et allez inspecter tous les appareils qui se trouvent sur votre chemin. Donnez ensuite un coup de main à Emon (en reprenant vous-même le contrôle) pour finir les appareils de la sécurité – ils ne font normalement pas le poids. Quand vous serez tranquille, finissez l'inspection (sauf si vous avez mis plus de dix



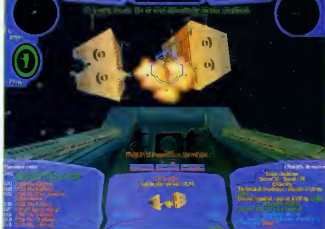
► minutes à accomplir le nettoyage) puis approchez-vous de la partie supérieure de la station. Faites « Shift + D » pour vous arrêter et replacez la tourelle en mode défensif. Avec « Shift + U », rechargez vos boucliers, trois nouveaux chasseurs vont venir vous attaquer. Demandez à Emon de vous couvrir, ou cette nouille va vous laisser canarder. Quand le droïde aura récupéré tonton, n'affrontez pas les Impériaux (de toute façon, ceux qui sont assez bons pour remporter un tel combat ne lisent pas cette soluce...), forcez vers la balise et rejoignez Emon. Le transfert terminé, vous n'aurez plus qu'à rentrer à la base rebelle. Attention, il arrive, (sans doute à cause d'un bug), que Emon passe en hyperspace avant que vous ne vous arrimiez à la station. Sans lui pour vous couvrir pendant la manœuvre d'abordage, la partie est perdue : recommencez au lieu de perdre votre temps !

Mission 3 : reconnaissance

Les allergiques à cette petite merveille de A-Wing vont souffrir ! Détournez immédiatement l'énergie de vos lasers vers les réacteurs. En fonçant, vous serez difficile à cibler par vos ennemis. Laissez votre équipière s'en occuper, utilisez la touche « O » pour inspecter les vaisseaux dans l'ordre et n'en oublier aucun. Quand vous les aurez tous inspectés, détruisez les sondes avec des missiles. Un missile par sonde suffit. Ne repassez aux lasers que si les sondes sont trop près pour que vous ayez le temps de les verrouiller. Les fanatiques pourront essayer de gagner des points en attaquant les croiseurs par le dessous (comme chez les grands reptiles, c'est le point le plus tendre...) mais vu le nombre d'intercepteurs TIE et la faiblesse du blindage du A-Wing, je ne le recommande vraiment pas !

Mission 4 : sauvetage des prisonniers

Vous devez aller délivrer des soldats rebelles capturés lors du sac de Hoth. Inspectez le croiseur Dreadnaught et tâchez d'abattre le plus grand nombre possible de Torpilleurs (mais vos alliés vont eux aussi faire diligence). Ciblez les missiles dirigés



sur vous et détruisez-les. Lorsque les Impériaux se seront enfuis, suivez les autres, tâchez de détruire le Manticore et son allier puis participez au dogfight qui s'ensuit. Inutile de foncer sur les bombardiers TIE dès qu'ils apparaissent, finissez d'abord les chasseurs, vous aurez le temps de vous occuper des gros lourds ensuite. Le ciel dégagé, le transport va charger les prisonniers rebelles. Si vos boucliers sont en bon état, examinez le contenu des autres vaisseaux stationnés dans les parages. Sinon, ne vous y frottez pas, le feu de la station spatiale vous réduirait en morceaux. Accompagnez ensuite le transport vers la balise. Ne vous occupez des intercepteurs que s'ils concentrent trop leurs tirs sur vous. Inutile de tout gâcher en jouant les héros !

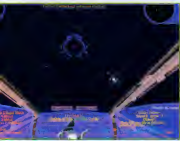
Mission 5 : récupérer la sonde impériale

Ciblez le transporteur muurien, dérivez l'énergie des lasers vers les moteurs, placez la tourelle en mode défensif et foncez en ignorant les chasseurs. Vous devez absolument détruire le transport avant qu'il ne s'arrime à la sonde. Il est possible de lui faire lâcher prise en affaiblissant ses boucliers mais le risque de détruire la sonde est immense. Commencez à recharger lasers et boucliers dès que vous arriverez à 2,5 km de la cible. Laissez votre droïde se charger du tir, il risque moins de toucher votre objectif

que vous ! Vous pouvez minimiser les risques en le bombardant au moyen du canon à ions, mais c'est du temps perdu. Contentez-vous d'éviter les turbo lasers du muurien. Celui-ci détruit, abatte les chasseurs est un jeu d'enfant, mais si vous avez du mal, laissez ce soin à votre copilote. Arrivez-vous à la sonde dès que vous serez seul et allez vers la balise. Au poste de douane, vous avez deux possibilités. Vous pouvez soit diriger immédiatement toute votre énergie sur les réacteurs et attendre la balise avant que les pirates ne vous détruisent, soit les combattre. Pour cela, vous devez absolument larguer votre cargaison : la sonde serait détruite par le premier tir de missiles ! Détruisez les torpilles à protons dès qu'elles sont lancées sur vous (touche « I » pour les viser), et laissez la tourelle en mode défensif pour que votre droïde vous aide. Quand vous serez suffisamment près des Y-Wings, ils deviendront des cibles faciles. Les corvettes sont un autre problème : leurs tirs de turbo lasers sont extrêmement dangereux. La meilleure solution est sans doute de les attaquer au canon à ions pour les réduire au silence avant de les faire sauter. Vous pouvez également tourner autour en laissant le droïde se charger du tir. Quand les pirates auront été détruits, les douaniers ne devraient plus vous embêter et vous pourrez rejoindre tranquillement votre grande sœur.

Mission 6 : affaiblir le Corrupteur

Vous devez intercepter un convoi qui apporte le matériel nécessaire à la réparation d'un destroyer impérial endommagé. À moins d'être très sûr de vous, ne perdez pas de temps à inspecter les vaisseaux ou ils sauteront en hyperspace sous votre nez. Envoyez sur chacun deux missiles et achetez-les au laser. Après le deuxième saut en hyperspace, concentrez-vous sur la destruction des cargos restants et envoyez vos alliés s'occuper des bombardiers et des intercepteurs. N'inspectez pas les navettes





qui tentent de s'enfuir (cela ne vous rapporterait rien) et contentez-vous de les abattre à distance. Quand les quatre auront sauté, ne rentrez pas tout de suite au *Défiance*. Essayez plutôt de détruire la frégate, le *Corrupteur* et l'escadre *Avenger*. Attention à cette dernière, elle est composée de TIE avancés, équipés de boucliers et armés de missiles mortels. Seuls de très très bons joueurs peuvent prétendre éliminer tous leurs adversaires. Soyez toujours prêt à balancer de l'énergie vers les réacteurs pour fuir vers la balise.

Mission 7 : le réseau de détection

La flotte rebelle est sur le point d'être découverte. Détruire le réseau de communications de l'empire est donc vital. Commencez par détruire les plates-formes de défense, puis accordez toute votre attention aux bombardiers, dont vous devriez ne faire qu'une bouchée. Éliminez ensuite tous les impériaux présents sur la scène, tout en gardant un œil sur vos messages : vous devez à tout prix empêcher les navettes JEV de s'enfuir.

BATAILLE 2 : LES ARMES DE L'EMPIRE

Mission 1 : le transfert des cargos

Comme souvent, ce qui n'était qu'une mission de routine risque fort de tourner au chaos. Quand vous recevez le signal de détresse, la folie commence. Seul A-Wing 1 va venir vous aider, n'hésitez pas à lui demander fréquemment de vous couvrir. Deux méthodes possibles. Vous pouvez éviter le *dogfight* avec les prototypes TIE, trop bien armés en turbo lasers et vous attaquer directement au *Suluk* : si vous parvenez à le détruire, la plupart des prototypes se retrouveront réduits à l'impuissance. Vous n'aurez plus qu'à vous occuper des survivants avec votre coéquipière. Cette approche est toutefois très dangereuse aux commandes d'un A-Wing, dont le blindage résistera mal aux tirs du *Suluk*.

L'autre, plus classique, est sans doute plus sûre. En jouant de la vitesse de votre appareil, engagez systématiquement les TIE qui s'en prennent au convoi que vous devez protéger. N'oubliez pas que si plus de 50 % sont détruits, la partie est perdue. Lorsque tout auront été transformés en débris, le combat est gagné.

Mission 2 : les prototypes impériaux

Pour cette mission de capture des nouveaux vaisseaux impériaux que l'Alliance veut examiner, vous allez disposer d'un nouveau type de missile – hélas installé sur un appareil pourri, le Z-95. Vos équipiers vont se charger assez efficacement des prototypes TIE, vous pourrez donc garder vos ogives ioniques pour les appareils de type *Suluk*. N'hésitez pas à détruire les prototypes qui vous gênent, vous n'avez besoin que d'un de chaque. Quand la voie sera libre, donnez l'ordre à vos équipiers de paralyser l'un des ETR *Suluk*. Participez à l'assaut mais n'essayez surtout pas de jouer les héros en l'attaquant seul. Ne gâchez pas vos missiles en les tirant de trop loin, ou ils seront détruits par le feu défensif de votre ennemi. Une fois cette partie de la mission accomplie, paralysez le deuxième *Suluk* en allant recharger en missiles régulièrement et en vous sauvant dès que vous êtes dans son viseur !

Mission 3 : tuez K'armyn Viraxo

Emon veut que vous l'aidiez à vous venger de l'infâme *Viraxo* ! Mettez vos lasers en mode défensif et attaquez le LT-3000 qui transporte l'affreux en chef. Ne perdez surtout pas de temps ou il risque de vous échapper. Dirigez-vous ensuite vers la balise en détruisant en priorité les Z-95 qui sont les seuls à pouvoir réellement vous empêcher de passer en hyperspace. Ceux qui se sentent en veine pourront essayer de se faire les *MUTR* par la même occasion, mais cela multiplie les risques de voir les *Gunboats* vous tomber dessus. Non seulement c'est un

combat presque impossible à gagner (demandez à mon joystick !) mais en plus ça ne rapporte aucun point !

Mission 4 : raid sur une usine spatiale

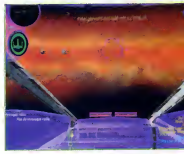
Commencez par vous débarrasser des TIE, ce qui, aux commandes d'un X-Wing, ne devrait pas être trop dur. Occupez-vous ensuite des défenses, puis des hangars. Vous pouvez essayer d'accomplir des objectifs bonus mais ne perdez pas trop de temps : seuls les meilleurs d'entre vous pourront venir à bout de la patrouille de TIE *Defenders* qui risque de vous tomber dessus à tout moment. La sagesse recommanderait plutôt de foncer vers la balise dès l'objectif atteint.

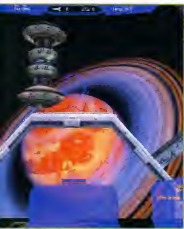
Mission 5 : défendez la Liberté

Les Impériaux lancent une attaque massive sur le croiseur *Liberté*. Vous commencez à avoir l'habitude d'être en infériorité numérique, mais là ce sont des prototypes que vous allez devoir affronter ! Dans cette mission particulièrement difficile, commencez par envoyer vos équipiers sur les TIE expérimentaux du groupe 4 : ces kamikazes vont se jeter sur le *Liberté* pour essayer de le détruire au plus vite. Concentrez-vous sur la destruction de l'ETR, en appelant fréquemment des renforts à la rescousse. Ne vous lancez pas non plus fanatiquement sur ce vaisseau. Décrochez régulièrement pour vous débarrasser des chasseurs qui vous attaquent ou vous allez vous retrouver vite submergé. Recommencez l'opération avec les deux vagues de renfort que vont recevoir vos ennemis et vous devriez vous en sortir après quelques essais (que celui ou celle qui peut nous prouver avoir réussi cette mission du premier coup écrive au Teignard, il recevra notre Respect Admiratif).

Mission 6 : le centre de recherches

Envoyez deux missiles sur chaque hangar afin d'en venir à bout le plus vite possible, finissez-les au laser, tout en détruisant les chasseurs qui vous ennuient en chemin. De cette manière, peu de prototypes pourront





► quitter leur zone de production pour vous attaquer. Détruisez ensuite le croiseur, puis les transports de troupes qui tentent d'arriver jusqu'au groupe de Suluks, pour l'instant dépourvus d'équipage. Occupez-vous ensuite des derniers Défenseurs et vous aurez gagné.

BATAILLE 3 : DE L'AUTRE CÔTÉ DU MUR

Mission 1 : libérez un convoi d'esclaves

Repérez les navettes qui contiennent les esclaves et envoyez-leur un missile à protons puis attaquez-les au canon à ions pour les paralyser. Vous devez les arrêter le plus vite possible ou elles seront trop près de la plate-forme Golan 1, très difficile à approcher pour les transports qui doivent récupérer vos frères d'armes. Ensuite, essayez de ne pas vous faire abattre par les TIE, ce qui n'est pas facile à bord de ce vieux sabot de Y-Wing. Le mieux est d'engager au combat tous ceux qui vous prennent pour cible. Vous n'en abattez pas beaucoup mais au moins ils ne seront pas dans votre dos ! Les plus fanfarons pourront essayer d'abattre le Goliath, qui ne résiste pas longtemps si l'on vise d'abord les générateurs de boucliers avant de le bombarder au canon à ions.

Mission 2 : livraison de missiles

Mettez votre tourelle en mode défensif et laissez les lasers en recharge normale afin de pouvoir inspecter les containers assez vite. Votre inspection terminée, attaquez les défenses fixes et les chasseurs Razor que le droid aurait manqués. Dépêchez-vous, vous devez avoir terminé avec l'arrivée des chasseurs Black Sun, beaucoup plus dangereux que les pauvres Razor des Viraxo. Ils

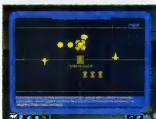
sont lents mais leur puissance de feu est redoutable. Le convoi devrait suivre de peu. Si vous avez bien fait votre travail de nettoyage préalable, il ne devrait pas subir de pertes. Passez ensuite très vite en hyperspace à la suite des autres Azzameen, les Impériaux sont trop nombreux pour vous !

Mission 3 : reconnaissance d'un centre

Amis bourrins attention, cette fois-ci il va falloir être un tout petit peu subtil ! En effet, cette mission est une sorte d'entraînement à votre future attaque de l'étoile de la Mort – si la Force vous prête vie ! Vous avez intérêt à bien écouter les ordres de votre commandant ou vous courez droit à l'échec. Commencez par détruire les satellites. En chemin, ciblez la station et balancez-lui quatre torpilles. Finissez ensuite les satellites puis profitez de votre temps libre pour abattre quelques Gunboats et affaiblir les boucliers de la station. Vos équipiers vont venir vous aider. Quand les boucliers seront à zéro, visiez l'écouille de la station, faites-la sauter au laser et pénétrez dans l'orifice en faisant bien attention d'être à l'horizontale ou vous percuterez une paroi. Quand vous verrez le réacteur, balancez-lui vos deux dernières torpilles et au besoin, finissez-le aux lasers. Faites demi-tour, lancez vos moteurs à fond et sauvez-vous avant que tout ne vous explose au nez !

Mission 4 : le réseau de communication

Commencez par inspecter les satellites et la station, puis les mines et les TIE que vous n'auriez pas déjà éliminés. Attaquez ensuite le hangar et attendez l'arrivée des Impériaux. Abattez autant de chasseurs que possible, mais, dès que les bombardiers arrivent, concentrez-vous entièrement sur eux. Vous



pouvez tenter de détruire le Halberd, mais seulement s'il vous reste des alliés en nombre suffisant.

Mission 5 : cachez un monarque

Retour à la famille ! Aeron vous demande d'installer un dispositif d'écoute sur l'un des satellites inspectés dans la mission précédente. Le principal danger est celui des Stormtroopers, si petits qu'ils sont difficiles à viser. Utilisez le tir automatique pour détruire les Gunboats et les mines. Inspectez les satellites. Dès que vous aurez trouvé le bon, Aeron sortira de son vaisseau, provoquant l'arrivée du transport Omicron. Foncez dessus et faites tomber ses boucliers le plus bas possible jusqu'à ce qu'il lance ses hommes. Éliminez-le le plus vite possible (il devrait en lancer entre 6 et 10 paires), en vous concentrant sur ceux qui s'en prennent à Aeron ou au satellite, puis tâchez de détruire la navette de combat. La rapidité est essentielle : tout dépend de la vitesse à laquelle vous vous débarrasserez des Troopers.

Mission 6 : rendez-vous avec le dissident

Commencez par éliminer les TIE. Si vous en laissez trop derrière vous, la mission va vite tourner au calvaire. Dès que les navettes décollent, foncez les inspecter. Si vous laissez passer celle qui transporte l'officier dissident, il va vous filer sous le nez (il se trouve dans la AA-23). Escortez-le jusque dans l'hyperspace et allez attendre au point de rendez-vous. Profitez du répit qui vous est offert pour recharger boucliers et lasers. Quand les Impériaux arrivent, appelez des renforts. Une fois le Liberté arrive, concentrez-vous sur la destruction du Restrainer. Lancez tous vos alliés à l'attaque et aidez-les à coups de missiles (si vous en manquez, allez recharger). Ne perdez pas de temps ou le Liberté sera détruit par le Subjugator. Attaquez les bombardiers dès leur arrivée, en vous faisant aider de vos hommes. Si le Subjugator attaque le Liberté avant qu'il n'ait pu passer en hyperspace, laissez tomber les bombardiers et prenez vous-en aux boucliers du croiseur impérial. Si vous parvenez à les mettre à zéro, il devra se sauver dans l'hyperspace ou sera détruit par le Liberté.

Mission 7 : alerte !

Un des officiers rebelles rescapés de Hoth cherche à repasser du côté de l'Empire, le chien galeux ! Vous devez le rattraper avant qu'il ne puisse mettre son projet à exécution. Faites-vous couvrir par vos hommes afin de pouvoir vous concentrer sur la navette (vous allez avoir des Gunboats sur le dos). N'attendez pas pour détruire les mines que lance la navette (avec les lasers) ou vous finirez en charpie. Balancez 4 missiles sur la ►

Avec Génération 4, foncez à plus de 300km/h sur les circuits du championnat 98 !

ABONNEMENT

GEN4

Official Formula 1 Racing

Moteurs rugissants, vitesses élevées, sensations extrêmes... à vous de profiter la victoire !

TT écroues sont écrites à s'effiler, comme
 les lettres M, L, X, Fern, Williams...
 ou les M, L, X, Fern, Williams...
 Cette similitude... une autre...
 une fois vivie la humaine 1 comme y us
 l'over toujours rêvé... A plus ne 31...
 de véritables circuits... à la gloire de
 j'ouïs plus... y us ressentir l'abus les
 sensitives... le vent qui frappe la vitre
 ne... l'air...
 par la multitude d'extrême dans les...
 de vitesse et jusqu'à l'aim... le sup...
 l'écriture et... de la victoire

GENERATION 4 **THE FUTURE** 504

OFFICIAL FORMULA 1 RACING: 369

TOTAL : 873

POUR VOUS : 579

ÉCONOMISEZ

294 F

contacted results are being reported in *1998-1999* *World System / Urban Informal Systems*. These findings suggest managers and the planning organizations of the study environment is needed to be able to make a more informed decision about the future of the informal sector.



© 1999 by The McGraw-Hill Companies, Inc. All rights reserved. Printed in the United States of America. This book is printed on acid-free paper.

☐ Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (12 numéros), avec en plus le jeu OFFICIAL FORMULA 1 RACING [FOR] au prix exceptionnel de 579 F (étr. & Dom-Tom 719

☐ **Nouvel abonnement** ☐ **Réabonnement**☐ Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 378 F (étr. & Dom-Tom 498 F)

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pays : Tél. :

Je règle par : ☐ chèque à l'ordre de Pressimage ☐ mandat lettre

[illegible]

```
expire fin : | | | |
```

Date : .../.../... Signature obligatoire :



GÉNÉRATION 4
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly-Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

Die vollständige Liste der Studien-Supplimente, Zertifikates, Informations- und Verfügbarkeits kann Sie anfordern.

les données ci-dessus sont traitées informatiquement. le site www.cle.com et de redirection prévu par la loi du 06/05/08 peut à tout moment suspendre de notre service client.

Offre valable jusqu'au 10 août 1999



▶ navette : de cette manière, vous n'aurez plus qu'un petit coup de laser à lui mettre pour l'arrêter (elle s'arrête si son fuselage est détruit à 50 %). Protégez ensuite la navette des appareils ennemis (surtout des bombardiers et des Gunboats). Dès qu'elle sera à l'abri, dérivez toute l'énergie sur les réacteurs et forcez vers la balise.

BATAILLE 4 : BOTHAN CONNEXION

Mission 1 : la colonie minière

Vous vous en sortirez facilement si vous n'oubliez pas de mettre vos tourelles en mode défensif. Ciblez l'ennemi le plus proche et rapprochez-vous, le droit fera le reste – mais donnez-lui quand même un coup de main ! Une fois votre tâche terminée, faites le plein de bonus l'esprit tranquille : aucun autre vaisseau ne s'aventurera dans le secteur. Rechargez bien vos boucliers avant d'effectuer le saut vers la base rebelle : quatre chasseurs Supa vous y attendent. Quand vous les aurez éliminés, vous n'aurez plus qu'à rentrer à la base, votre mission accomplie.

Mission 2 : le convoi impérial

Attention : ne dérivez pas vos lasers vers les moteurs tout de suite. Dans certaines versions du jeu, cela déclenche un bug qui met fin à la mission dès l'arrivée du premier cargo. Deux TIE avancés vont être lancés à vos trousses. Vous pouvez choisir de les ignorer (en rechargeant vos boucliers à l'aide de l'énergie des lasers) ou bien les combattre, comme vous le sentez. Si vous les abattez, mettez les lasers à zéro, ce qui vous permettra d'effectuer l'inspection à



150. En volant vers la balise, faites quelques petites manœuvres d'esquive pour éviter d'éventuels turbo lasers.

Mission 3 : sauvez Aeron

Pas de panique : quasiment personne n'est arrivé à réussir cette mission du premier coup, tant la chance y joue un rôle important. Il n'existe pas de solution parfaite, je vais me contenter de vous dire comment je m'en suis tiré (après 5 ou 6 essais). Commencez par mettre vos tourelles en mode défensif, afin qu'elles vous débarrassent non seulement des appareils qui vous visent mais des nombreuses torpilles qu'ils vont envoyer sur vous. Dérivez partiellement la puissance des lasers vers les moteurs, sans toucher aux boucliers, vous en aurez besoin. N'essayez pas de combattre les chasseurs et forcez vers la base. Commencez l'opération d'abordage, tout en rechargeant lasers et boucliers à fond. Utilisez la touche « G » pour vous glisser dans la tourelle arrière et abattez les chasseurs qui se rapprochent trop. Utilisez la touche « E » au lieu de la touche « R » pour choisir votre cible : la protection de votre vaisseau est vitale et vous pouvez compter un peu sur les X-Wings pour vous débarrasser des autres. Éliminez-les vite car ils vont recevoir des renforts. Avec un peu de chance (et de rapidité au tir), vos boucliers seront toujours au-dessus de 100 % quand Aeron arrivera dans votre vaisseau. Envoyez toute l'énergie des lasers vers les réacteurs mais ne touchez pas à vos boucliers, sans oublier de remettre la tourelle en mode défensif. Forcez vers la balise en volant de façon à éviter au maximum les tirs ennemis, et arrêtez-vous qu'une fois en lieu sûr.

Mission 4 : capturez le Suprosa!

Attention, dans cette mission votre commandant sera Luke Skywalker lui-même, ne le décevez pas ! D'autant que vous retrouverez avec plaisir cette saleté de Y-Wing, qui, j'en suis sûr, vous manquait ! En paralysant le Suprosa, faites attention à vous arrêter à temps ou les tirs de vos coéquipiers risquent

de le détruire complètement. Passez en hyperspace et préparez-vous à bosser, vous n'aurez presque aucune aide de vos alliés. Débarrassez-vous des Gunboats avant de vous attaquer au Claw (la meilleure tactique est de régler votre vitesse sur la leur). Pour affaiblir le croiseur, reliez lasers et canons à ions, attaquez, battez en retraite le temps que vos boucliers se rechargent et recommencez. Dès qu'un chasseur vous prend pour cible, décrochez du croiseur pour le détruire avant de continuer. Dès que vous serez venu à bout des boucliers du Claw, il passera en hyperspace.

Mission 5 : la base rebelle de Kothlis

Le plus difficile ici sera la protection de la corvette. Attaquez les transports de troupe en premier, ils représentent la plus grosse menace. Occupez-vous ensuite des TIE, en commençant par les bombardiers qui risquent de détruire la corvette. Quand elle sera partie, vous pourrez respirer un peu, le Liberté étant moins difficile à protéger.

Mission 6 : l'ordinateur impérial

Une fois n'est pas coutume, utilisez le B-Wing plutôt que ce petit choucou de X-Wing : sa charge de missiles plus importante et ses canons à ions sont des atouts majeurs pour la réussite de la mission. Détruisez les Gunboats sans attendre. Vous ne pourrez pas empêcher le destroyer d'aborder la corvette, débarrassez-vous donc des TIE avant de vous occuper de lui (d'autant que sa destruction risque d'empêcher le largage de la capsule, encore un bug...). Protégez la capsule et passez en hyperspace. Combattez les TIE et essayez de détruire en même temps le destroyer II, qui devrait être très affaibli. Commencez par détruire les générateurs de champs de force, le reste suivra sans trop de difficulté.

BATAILLE 5 : SUS À LA FLOTTE !

Mission 1 : les contrebandiers

Attention, dans cette mission vous piloterez des chasseurs Z-95. Ils représentent en fait la seule difficulté, du fait de leur blindage ridicule et d'un armement modeste. Tout va dépendre de votre rapidité à rayer de la carte les chasseurs ennemis. Si vous rencontrez des difficultés, allez faire un tour dans le simulateur et entraînez-vous au maniement du Z-95 jusqu'à parvenir à un sans-faute.

Mission 2 : attaque d'un convoi impérial

Pour la partie inspection, commencez plutôt par un vaisseau situé vers le milieu du convoi. Dès que les chasseurs ennemis sont à portée, engagez le combat. Ces mercenaires n'étant pas très doués, les abattre n'est pas difficile. Le problème, c'est qu'une

fois de plus, vos alliés ne font rien et que vous allez devoir abattre vos ennemis tout seul. Il faudra donc être très rapide car la perte d'un seul appareil civil suffit à faire échouer la mission. Les Blastboats qui arrivent ensuite représentent une menace plus sérieuse. Commencez par éliminer les chasseurs déjà présents avant de vous inquiéter des nouveaux venus. Si vous êtes assez rapide, vous et vos protégés pourrez quitter la région avant l'arrivée des Impériaux.

Mission 3 : libérez Emon

Dès votre arrivée, commencez par vous débarrasser des chasseurs TIE. N'inspectez les containers qu'une fois tranquille. La bombe se trouve dans l'un des PR/TK, donc commencez par là. Arrimez-la ensuite à votre vaisseau et allez rejoindre le secteur où Emon est prisonnier. Larguez la bombe à 1,5 km de la base (les chasseurs ne vous attaqueront pas tant qu'elle n'aura pas explosé). Après l'explosion, éliminez en priorité les TIE qui représentent la plus sévère menace pour le Denari. Réglez vos tourelles en défense pour vous protéger des Gunboats et abattez tous les vaisseaux qui tentent d'attaquer le Denari.

Mission 4 : protégez les contrebandiers

La difficulté principale va être ici de protéger les navettes d'évacuation. Commencez par éliminer les Gunboats. Prenez-vous en ensuite aux TIE, en commençant par ceux qui menacent le plus les fuyards. Une seconde vague d'assaut arrive ensuite, retenez-les le temps que les B-Wing abattent le croiseur impérial. Lorsque les attaques cessent, la mission est gagnée. Vous pouvez alors tenter de ramasser un bonus supplémentaire en ordonnant à tous vos hommes d'attaquer l'un des gros vaisseaux restants.

Mission 5 : secourir les contrebandiers

C'est l'une des missions les plus basiques et les plus difficiles : il s'agit de protéger une navette d'un nombre insensé de chasseurs Prey. Armez-vous donc de patience, vous devrez sans aucun doute recommencer plus d'une fois. Soyez très rapide et ne laissez jamais les chasseurs vous éloigner de la navette. Lorsqu'elle passe enfin en hyperspace, suivez-la : elle va avoir de nouveaux ennemis. Concentrez vos tirs sur le vaisseau murien : de cette façon, vous attirerez les chasseurs sur vous et la navette pourra partir tranquille.

Mission 6 : la base de données familiale

La base de données se trouve dans l'un des containers K. Laissez-y Emka (le droïde) et jetez-vous sur les T-Wings. Surveillez tous ceux qui pourraient s'en prendre à Emka ou à l'Andrasta et abattez-les immédiatement ou la partie est perdue. Protégez l'Andrasta

en priorité : les chasseurs s'en prennent rarement à Emka, sans doute trop petit. Avant de retourner au hangar du Liberté, armez-vous à l'Andrasta pour transférer la base de données.

Mission 7 : raid sur la base des pirates

Envoyez vos alliés à l'assaut de la corvette la plus proche pendant que vous vous chargez des défenses anti-aériennes (visez les tourelles situées sur la partie supérieure de l'astéroïde). Surveillez vos équipiers et envoyez-les à l'assaut de la seconde corvette dès qu'ils en auront fini avec la première. Vous devriez déjà avoir fait un sort aux défenses, il est temps de vous occuper des chasseurs Prey. Ne vous attaquez à la base que lorsque vous en aurez entièrement dégagé le ciel. Utilisez vos lasers contre les tourelles, puis attaquez la base aux canons à ions. Ne vous occupez pas des Impériaux qui viennent d'arriver et repérez la navette qui quitte la base. Identifiez-la avant de la paralyser le plus vite possible, ou elle sera détruite par les lasers des autres. Attaquez ensuite le destroyer, en vous débarrassant des TIE s'ils essaient de vous arrêter. Ciblez les générateurs de champs de force et lancez les torpilles que vous avez précieusement gardées. Finissez le travail en croisant lasers et canons à ions (paralyser le destroyer avant de le faire sauter est une bonne idée). Avant de passer en hyperspace, détruisez la plate-forme : cela fait une jolie cerise sur le gâteau.

BATAILLE 6 : LES HEURES SOMBRES

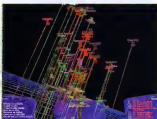
Mission 1 : la délégation bothanienne

Cette mission ne présente rien de vraiment difficile mais il y a tellement de petites choses qui peuvent mal se passer que peu d'entre vous auront la chance de la finir du

premier coup. Arrivé sur les lieux de la future bataille, faites un virage à 90° car c'est de là que viendra le DREAD et son escorte. Faites « Shift + FS » pour garder en mémoire la navette que lance le DREAD et commencez par détruire quelques-uns des missiles qui se dirigent vers lui. Attaquez ensuite les Blastboats Skipray, détruisez-en autant que possible mais ne vous éloignez jamais à plus de 3 km de la navette. Dès que les chasseurs se lancent sur elle, laissez les derniers Blastboats et attaquez-les. Envoyez votre allier attaquer la corvette des pirates, dont les turbo lasers pourraient endommager gravement la frégate. Quand vous en aurez fini avec les chasseurs, faites demi-tour et attaquez la corvette. Allez très vite pour contrebalancer la faiblesse de votre blindage. Lorsque la corvette aura été détruite, allez inspecter la capsule E. Éloignez les appareils qui s'en approchent trop et allez rejoindre les navettes Jade et Compassion (c'est en général cette dernière qui fait l'objet des plus violentes attaques). Vous devriez enfin voir le bout de cette pénible mission !

Mission 2 : localisez la base mercenaire

Arrimez-vous au croiseur et mettez vos lasers et vos boucliers à fond. Quand les chasseurs Prey arriveront, passez dans la tourelle arrière pour les combattre. Inutile de les détruire complètement. Si vous les affaiblissez suffisamment, ils s'enfuient, ce qui vous permet de vous attaquer à ceux qui mettent vos boucliers à mal. Dès que Aeron a fini son travail, filez, en mettant vos boucliers sur « Normal » et vos lasers sur « Recharge accélérée », et finissez les chasseurs Prey. Passez en hyperspace. Vous arrivez dans un camp d'entraînement impérial. Mettez vos lasers en mode défensif et dirigez-vous vers le destroyer du ►





► fond : c'est là que la balise apparaîtra. Faites le saut, arrimez-vous et recommencez la même opération que précédemment, si ce n'est que vous serez attaqué par des chasseurs beaucoup plus faibles. Sautez ensuite vers la base des mercenaires (votre ancienne maison...) et tâchez de détruire les chasseurs lorsqu'ils quittent leurs hangars – ils sont à peu près impulsifs pendant quelques secondes. Terminez votre mission et rentrez.

Mission 3 : raid sur la base mercenaire

Arrivé à la base, envoyez vos hommes s'occuper des défenses et aidez les X-Wings à éliminer les chasseurs. Leur seconde cible devra être les croiseurs. Vous pouvez les y aider mais ne gâchez pas vos torpilles dessus. Abattez plutôt les derniers chasseurs en attendant que la corvette pointe son nez. Lancez tous vos équipages dessus, à l'exception de l'Otana : Aeron doit s'occuper en priorité du désamorçage de la bombe. L'Otana ne doit pas être touché par

les tirs ennemis pendant son abordage, ou il cessera l'opération pour répliquer. S'il fait cela, la mission est perdue, recommencez tout de suite.

Mission 4 : secourir des Bothaniens

Inspectez le convoi immédiatement. Attaquez ensuite le Grappler (les TIE ne devraient pas trop vous gêner), détruisez-le ou faites-le fuir avant de vous en prendre aux bombardiers puis aux chasseurs. Les bombardiers TIE sont la véritable menace. Si vous les détruisez assez vite, la partie est gagnée.

Mission 5 : volez une navette impériale

La première partie de la mission ne pose pas de problèmes : contentez-vous d'échapper à vos assaillants jusqu'à la balise. Passez en hyperspace puis faites le tour de la station pour trouver la célèbre navette *Tydirium*. Arrimez-vous à la colonie spatiale et appelez des renforts dès que la navette a été capturée. Les TIE sont trop nombreux pour vous tout seul et vous devez vous assurer que les bombardiers ne feront pas sauter la navette.

Mission 6 : escortez la flotte rebelle

Dans cette mission, vous devez avant tout supprimer les bombardiers et les Gunboats, dont les missiles représentent la menace essentielle. Dans la première partie, ce n'est pas difficile et si vous êtes en forme, le *Défiance* devrait pouvoir passer rapidement en hyperspace. La deuxième partie est un cauchemar : si vous défendez l'*Indépendance* contre les bombardiers, vous serez abattu par les chasseurs et les intercepteurs. Éliminez les chasseurs avant de détruire les

bombardiers. Entre deux vagues d'attaque, retournez sur votre vaisseau mère pour réparer et recharger. La deuxième vague va être la pire, et il y a de fortes chances pour que l'*Indépendance* soit détruit avant que vous ne finissiez de vous débarrasser des chasseurs. Une seule solution : la patience et la rapidité !

Mission 7 : réunion de famille

Bien sûr, il y a un piège ! Un destroyer va débarquer pour lâcher ses chasseurs sur votre petite famille. Occupez-les jusqu'à l'arrivée du *Dunari*, puis passez en mode défensif et faites le saut en hyperspace. Forcez dans le champ d'astéroïdes et refaites un saut sans essayer de vous battre.

BATAILLE 7 : ENDOR

Mission 1 : la bataille de Endor

Quand Lando aura donné l'ordre de faire demi-tour, accélérez le taux de recharge de vos boucliers et utilisez le tir automatique. Vous n'avez que dix minutes pour abattre une centaine d'appareils, donc pas de tactique ! Au boulot pilote !

Mission 2 : l'étoile est opérationnelle !

N'attaquez les TIE que s'ils vous attaquent et concentrez-vous sur les générateurs du destroyer. Ordonnez à vos alliés d'en faire autant et ne perdez surtout pas de temps, il vous est compté !

Mission 3 : le bouclier est levé !

Attaquez le *Véhémence* (visez les générateurs) et gardez un œil sur l'horloge, la limite de temps est le véritable problème dans cette mission. Éloignez-vous des croiseurs calamari pour ne pas être pris dans le feu de l'étoile de la Mort. Une fois que les Y-Wings se seront attaqués au destroyer, engagez les chasseurs. Dérivez régulièrement votre énergie vers les moteurs pour atteindre la balise à temps.

Mission 4 : dans l'étoile de la Mort

Quinze ans qu'on l'attendait et enfin on y est, dans les tunnels de l'Étoile ! Les chasseurs qui vous poursuivent sont moins dangereux que votre propre pilotage. Non seulement il y a énormément d'obstacles mais le Faucon est excentré et vous risquez de vous écraser partout ! Que même les meilleurs ne s'imaginent pas réussir du premier coup. Détruisez le plus d'obstacles possible à l'aller pour ne pas perdre de temps à la sortie. Une fois que vous aurez tiré vos deux missiles, foncez et ne vous trompez pas de chemin (pas comme moi...) ! Une fois dehors, vous êtes un héros ! Il ne vous reste plus qu'à aller voir l'Épisode 1 ! Courage dans la queue, jeune Jedi ! ■

Rémy Goavec

SOS JEUX

Le nouveau magazine

100% soluces



100% PC

SOS JEUX N°6
actuellement en kiosque

Recevez-le directement chez vous par courrier
Remplissez et retournez avec le coupon ci-dessous, accompagné
de votre règlement par chèque à l'ordre de Pressimage

Magazine	Cité	N° de commande	Prix	Total
SOS JEUX N°2		35 F	10 F	
SOS JEUX N°3		35 F	10 F	
SOS JEUX N°4		45 F	10 F	
SOS JEUX N°5		39 F	10 F	

☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle

Prénom

Adresse

Code Postal

Date et signature

Ville

A retourner - VPC - 57 rue d'Alsace 93100 Montreuil Cedex - Tél. 01 49 89 83 50

ABONNEMENT SUR 12 N°



GEN4

EVOLUTION

31,50^F

LE NUMÉRO !

Raisonnez malin !
ABONNEZ-VOUS
DÈS AUJOURD'HUI

Bois ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage :

GÉNÉRATION 4 - Service Abonnement

55, route de Longjumeau 91357 Chilly-Mazarin cedex. Tél. : 01 64 54 76 89

- ☐ Abonnement 1 an (12 numéros) 378 F (étranger & Dom-Tom 498 F)
☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre
☐ Carte bancaire Exp. :

Adresse de réception de l'abonnement :

☐ M. ☐ Mme

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pays : Tél. :

Date : Signature :

Les données ci-dessus sont destinées à l'abonnement, lequel est régi par les conditions générales de vente de GEN4. Vous pouvez vous opposer à ce que vos données soient utilisées, directement ou indirectement, pour d'autres fins.

Dernier août du millénaire...

On est encore en vie, c'est génial, non ? Pas de fin du monde, plein de jeux en retards, des développeurs qui glandent, la plage, les glaces deux boules, les nanas à poil qui se dorent au soleil sous les regards baveux des séducteurs de bac à sable... Moi, tout ça me donne envie de chanter. Pas vous ?



Drakan

Un jeu d'heroic-fantasy plein de nanas qui se baladent en string avec de grosses épées ! Bon, elles n'ondulent pas comme un Top Model mais elles semblent aussi bien pourvues en intelligence. En plus, elles ont la fâcheuse tendance de turlutter dans le vif tout ce qui bouge. Plus que tout, elles pilotent des dragons. Quand on voit comment une nana conduit, on a du souci à se faire. Ça n'a l'air rudement bien tout de même et ça sera dans le *Gené* d'août. Parce que nous, on fait un numéro d'août. Si, si. On n'est pas des fignasseux. Ben ouais. ■



Bon, on vous l'avait promis pour ce mois-ci et on y croyait très fort. Si, si, je vous jure. Et bien c'est raté. Il vous faudra attendre le mois prochain pour en lire le test... Bon, ça parle toujours de dragons, de chevaliers en armure qui chevauchent de fiers destriers en semant la déolation parmi les lignes ennemies, tuant, pillant, détruisant, violant... Ça parle aussi de magiciens, de moines, bref on croirait jouer avec la rôtie de *Gené*. Il n'en est rien, c'est un vrai jeu, ce sera sans nul doute un bon, et on l'attend de pied ferme. Vous savez ce qu'il vous reste à faire ; ne quittez pas le pays pour trouver votre *Gené* d'août dans toute bonne librairie. ■

Génération 4

100 pages, 120 pages, 140 pages, 160 pages, 180 pages, 200 pages, 220 pages, 240 pages, 260 pages, 280 pages, 300 pages, 320 pages, 340 pages, 360 pages, 380 pages, 400 pages, 420 pages, 440 pages, 460 pages, 480 pages, 500 pages, 520 pages, 540 pages, 560 pages, 580 pages, 600 pages, 620 pages, 640 pages, 660 pages, 680 pages, 700 pages, 720 pages, 740 pages, 760 pages, 780 pages, 800 pages, 820 pages, 840 pages, 860 pages, 880 pages, 900 pages, 920 pages, 940 pages, 960 pages, 980 pages, 1000 pages, 1020 pages, 1040 pages, 1060 pages, 1080 pages, 1100 pages, 1120 pages, 1140 pages, 1160 pages, 1180 pages, 1200 pages, 1220 pages, 1240 pages, 1260 pages, 1280 pages, 1300 pages, 1320 pages, 1340 pages, 1360 pages, 1380 pages, 1400 pages, 1420 pages, 1440 pages, 1460 pages, 1480 pages, 1500 pages, 1520 pages, 1540 pages, 1560 pages, 1580 pages, 1600 pages, 1620 pages, 1640 pages, 1660 pages, 1680 pages, 1700 pages, 1720 pages, 1740 pages, 1760 pages, 1780 pages, 1800 pages, 1820 pages, 1840 pages, 1860 pages, 1880 pages, 1900 pages, 1920 pages, 1940 pages, 1960 pages, 1980 pages, 2000 pages, 2020 pages, 2040 pages, 2060 pages, 2080 pages, 2100 pages, 2120 pages, 2140 pages, 2160 pages, 2180 pages, 2200 pages, 2220 pages, 2240 pages, 2260 pages, 2280 pages, 2300 pages, 2320 pages, 2340 pages, 2360 pages, 2380 pages, 2400 pages, 2420 pages, 2440 pages, 2460 pages, 2480 pages, 2500 pages, 2520 pages, 2540 pages, 2560 pages, 2580 pages, 2600 pages, 2620 pages, 2640 pages, 2660 pages, 2680 pages, 2700 pages, 2720 pages, 2740 pages, 2760 pages, 2780 pages, 2800 pages, 2820 pages, 2840 pages, 2860 pages, 2880 pages, 2900 pages, 2920 pages, 2940 pages, 2960 pages, 2980 pages, 3000 pages, 3020 pages, 3040 pages, 3060 pages, 3080 pages, 3100 pages, 3120 pages, 3140 pages, 3160 pages, 3180 pages, 3200 pages, 3220 pages, 3240 pages, 3260 pages, 3280 pages, 3300 pages, 3320 pages, 3340 pages, 3360 pages, 3380 pages, 3400 pages, 3420 pages, 3440 pages, 3460 pages, 3480 pages, 3500 pages, 3520 pages, 3540 pages, 3560 pages, 3580 pages, 3600 pages, 3620 pages, 3640 pages, 3660 pages, 3680 pages, 3700 pages, 3720 pages, 3740 pages, 3760 pages, 3780 pages, 3800 pages, 3820 pages, 3840 pages, 3860 pages, 3880 pages, 3900 pages, 3920 pages, 3940 pages, 3960 pages, 3980 pages, 4000 pages, 4020 pages, 4040 pages, 4060 pages, 4080 pages, 4100 pages, 4120 pages, 4140 pages, 4160 pages, 4180 pages, 4200 pages, 4220 pages, 4240 pages, 4260 pages, 4280 pages, 4300 pages, 4320 pages, 4340 pages, 4360 pages, 4380 pages, 4400 pages, 4420 pages, 4440 pages, 4460 pages, 4480 pages, 4500 pages, 4520 pages, 4540 pages, 4560 pages, 4580 pages, 4600 pages, 4620 pages, 4640 pages, 4660 pages, 4680 pages, 4700 pages, 4720 pages, 4740 pages, 4760 pages, 4780 pages, 4800 pages, 4820 pages, 4840 pages, 4860 pages, 4880 pages, 4900 pages, 4920 pages, 4940 pages, 4960 pages, 4980 pages, 5000 pages, 5020 pages, 5040 pages, 5060 pages, 5080 pages, 5100 pages, 5120 pages, 5140 pages, 5160 pages, 5180 pages, 5200 pages, 5220 pages, 5240 pages, 5260 pages, 5280 pages, 5300 pages, 5320 pages, 5340 pages, 5360 pages, 5380 pages, 5400 pages, 5420 pages, 5440 pages, 5460 pages, 5480 pages, 5500 pages, 5520 pages, 5540 pages, 5560 pages, 5580 pages, 5600 pages, 5620 pages, 5640 pages, 5660 pages, 5680 pages, 5700 pages, 5720 pages, 5740 pages, 5760 pages, 5780 pages, 5800 pages, 5820 pages, 5840 pages, 5860 pages, 5880 pages, 5900 pages, 5920 pages, 5940 pages, 5960 pages, 5980 pages, 6000 pages, 6020 pages, 6040 pages, 6060 pages, 6080 pages, 6100 pages, 6120 pages, 6140 pages, 6160 pages, 6180 pages, 6200 pages, 6220 pages, 6240 pages, 6260 pages, 6280 pages, 6300 pages, 6320 pages, 6340 pages, 6360 pages, 6380 pages, 6400 pages, 6420 pages, 6440 pages, 6460 pages, 6480 pages, 6500 pages, 6520 pages, 6540 pages, 6560 pages, 6580 pages, 6600 pages, 6620 pages, 6640 pages, 6660 pages, 6680 pages, 6700 pages, 6720 pages, 6740 pages, 6760 pages, 6780 pages, 6800 pages, 6820 pages, 6840 pages, 6860 pages, 6880 pages, 6900 pages, 6920 pages, 6940 pages, 6960 pages, 6980 pages, 7000 pages, 7020 pages, 7040 pages, 7060 pages, 7080 pages, 7100 pages, 7120 pages, 7140 pages, 7160 pages, 7180 pages, 7200 pages, 7220 pages, 7240 pages, 7260 pages, 7280 pages, 7300 pages, 7320 pages, 7340 pages, 7360 pages, 7380 pages, 7400 pages, 7420 pages, 7440 pages, 7460 pages, 7480 pages, 7500 pages, 7520 pages, 7540 pages, 7560 pages, 7580 pages, 7600 pages, 7620 pages, 7640 pages, 7660 pages, 7680 pages, 7700 pages, 7720 pages, 7740 pages, 7760 pages, 7780 pages, 7800 pages, 7820 pages, 7840 pages, 7860 pages, 7880 pages, 7900 pages, 7920 pages, 7940 pages, 7960 pages, 7980 pages, 8000 pages, 8020 pages, 8040 pages, 8060 pages, 8080 pages, 8100 pages, 8120 pages, 8140 pages, 8160 pages, 8180 pages, 8200 pages, 8220 pages, 8240 pages, 8260 pages, 8280 pages, 8300 pages, 8320 pages, 8340 pages, 8360 pages, 8380 pages, 8400 pages, 8420 pages, 8440 pages, 8460 pages, 8480 pages, 8500 pages, 8520 pages, 8540 pages, 8560 pages, 8580 pages, 8600 pages, 8620 pages, 8640 pages, 8660 pages, 8680 pages, 8700 pages, 8720 pages, 8740 pages, 8760 pages, 8780 pages, 8800 pages, 8820 pages, 8840 pages, 8860 pages, 8880 pages, 8900 pages, 8920 pages, 8940 pages, 8960 pages, 8980 pages, 9000 pages, 9020 pages, 9040 pages, 9060 pages, 9080 pages, 9100 pages, 9120 pages, 9140 pages, 9160 pages, 9180 pages, 9200 pages, 9220 pages, 9240 pages, 9260 pages, 9280 pages, 9300 pages, 9320 pages, 9340 pages, 9360 pages, 9380 pages, 9400 pages, 9420 pages, 9440 pages, 9460 pages, 9480 pages, 9500 pages, 9520 pages, 9540 pages, 9560 pages, 9580 pages, 9600 pages, 9620 pages, 9640 pages, 9660 pages, 9680 pages, 9700 pages, 9720 pages, 9740 pages, 9760 pages, 9780 pages, 9800 pages, 9820 pages, 9840 pages, 9860 pages, 9880 pages, 9900 pages, 9920 pages, 9940 pages, 9960 pages, 9980 pages, 10000 pages.

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

Drakan
Développeur : Eidos Interactive
Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Action-aventure
Date de sortie : 1999

La sélection. Boulangier du mois

LES NOUVEAUTÉS

349 FR\$ LE TITRE GUILLEMOU

«STAR WARS : ÉPISEDE 1»
LA MENACE FANTÔME
RACER

• Vivre le saga avant le sortie du film !
Retrouvez toute la magie de l'univers «Starwars, Épisode 1» avec ces deux logiciels de jeux dignes du film de Lucas.



299 FR\$ TLC EDUSOFT CHESSMASTER 6000

• De l'intelligence pure, des conseils personnalisés et une voix amicale dans cette nouvelle version du «best-seller» des jeux d'échecs.



LES BONNES AFFAIRES

99 FR\$ MICRO APPLICATION MP3 CD STUDIO

• Avec MP3 CD studio, convertissez vos fichiers MP3 pour les écouter comme des CD audio standards.



99 FR\$ HACHETTE LE GUIDE «SIM CITY 3000»

• Découvrez toutes les solutions de ce grand jeu de simulation. Ce guide est le complément idéal du jeu.



LES INDISPENSABLES

249 FR\$ EIDOS COMMANDOS : DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES

• Avec un rapport qualité/prix imbattable, retrouvez un mélange parfait de stratégie et d'action en 3D temps réel.



249 FR\$ HACHETTE HIT MIX 0.0

• La technologie au service de la musique, c'est chose faite avec «Hit mix 0.0». Que le délire commence !



249 FR\$ HACHETTE TELETUBBIES

• Les 4 personnages attachants des «TéléTubbies» vous transportent dans leur univers. Jouez avec vos héros favoris.



«Boulangier du Mois»



■ Fans de logiciels,
le Certs Microshop
est fait pour vous.



LE PRODUIT DU MOIS

299 FR\$ MICROSOFT MIDTOWN MADNESS

• Qui n'a jamais été tenté de vivre une poursuite automobile dérivée à celle que l'on voit dans les films ? Le rêve est désormais devenu réalité avec «Midtown Madness».



BOULANGER

Tout le meilleur de l'électronique.



Votre système nerveux va avoir
besoin d'une bonne révision.

Dans une reconstitution parfaite de Chicago de plus de 60 km vous pourrez non seulement vous éclater à sauter du haut d'un pont, à rouler sur les trottoirs, à foncer dans les ruelles mais aussi échapper à de redoutables adversaires. Bref, il va falloir vous accrocher pour aller jusqu'au bout de cette course folle. Et avec les 5 modes de courses et les 10 bolides, vous pourrez foncer et faire des pointes complètement délirantes. C'est une véritable folie furieuse.



Pour en savoir

www.microsoft.com/france/jeux/midtown

Microsoft
SideWinder
Force Feedback Pro

angel
Studios

© 1997 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, est une marque déposée de Microsoft Corporation. Volkswagen, le logo Volkswagen et la Beetle sont des marques déposées de la Volkswagen of America, Inc. Les marques commerciales, les brevets de conception et les copyrights sont utilisés avec l'accord de leurs propriétaires.

Microsoft